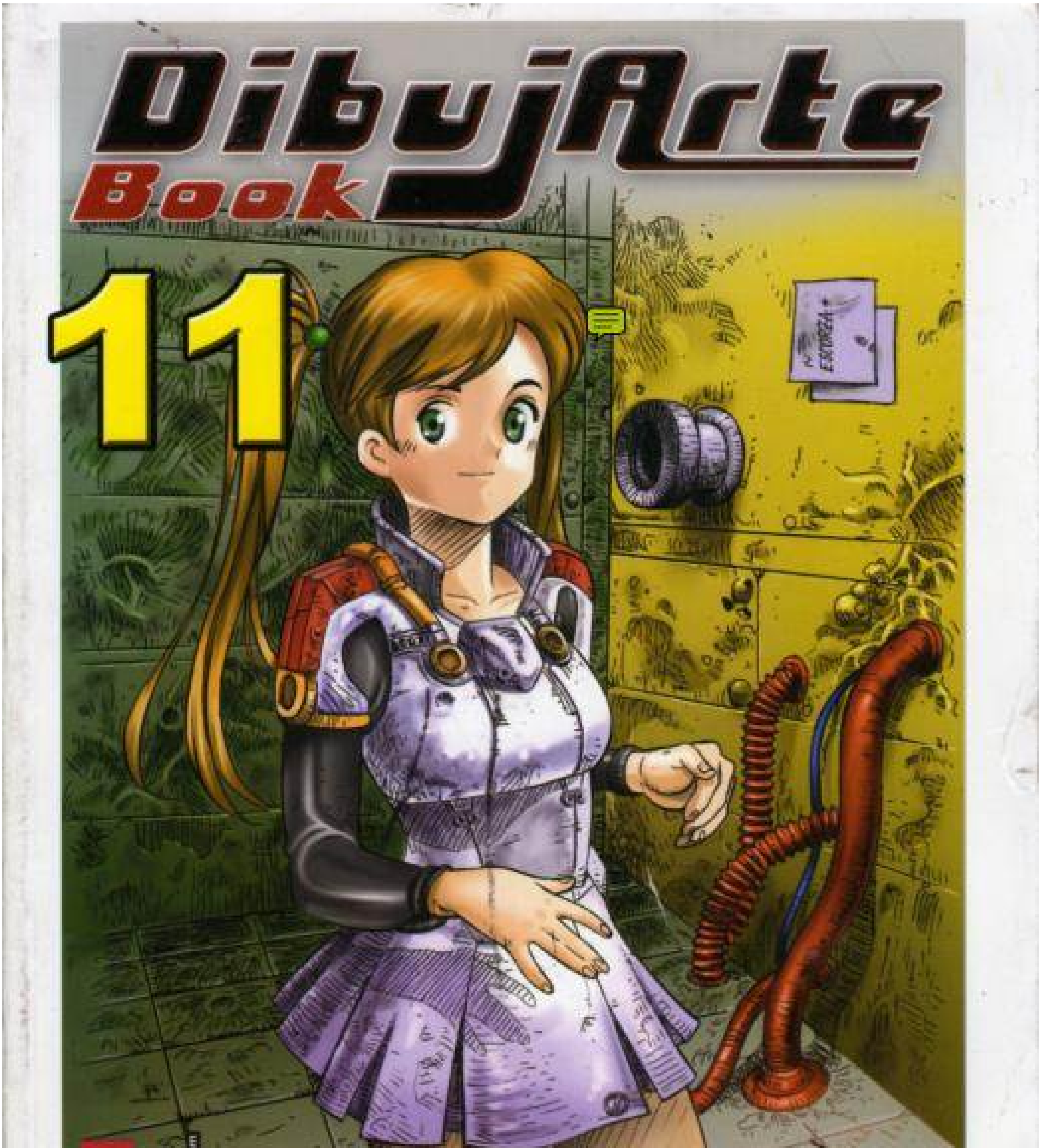


DibujArte
Book
11
VANGUARDIA EDITORES
No. 11
$49.90
EDS
Aprende a Dibujar
Tomo Ashurados y texturas

DibujArte Book

TOMO 11

ASHURADOS Y TEXTURAS

DIBUJARTE BOOK No.11 es publicada por **EDITOPOSTER S.A.**
Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax. 13-23-0-100

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en PROCESOS INDUSTRIALES DE PAPEL S.A. de C.V Tel.578-0183

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432"00"01"/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp. 1/432"00"01"/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYRSA S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco, Tlanepantla Edo. de Mex. C.P.054080.

Impresa en México Copyrigth © 2002 Fecha de publicación: Febrero 2008.

Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial No. de registro 937964.

Publicación Mensual.

CONTENIDO

PARTE 1

Ashurados 9

Aplicando el conocimiento a figuras básicas 11

Aplicando el ashurado por la junta de líneas 16

Aplicaciones simples en el dibujo manga 19

Los pliegues 31

Objetos lisos y burdos 58

El ashurado como boceto 62

PARTE 2

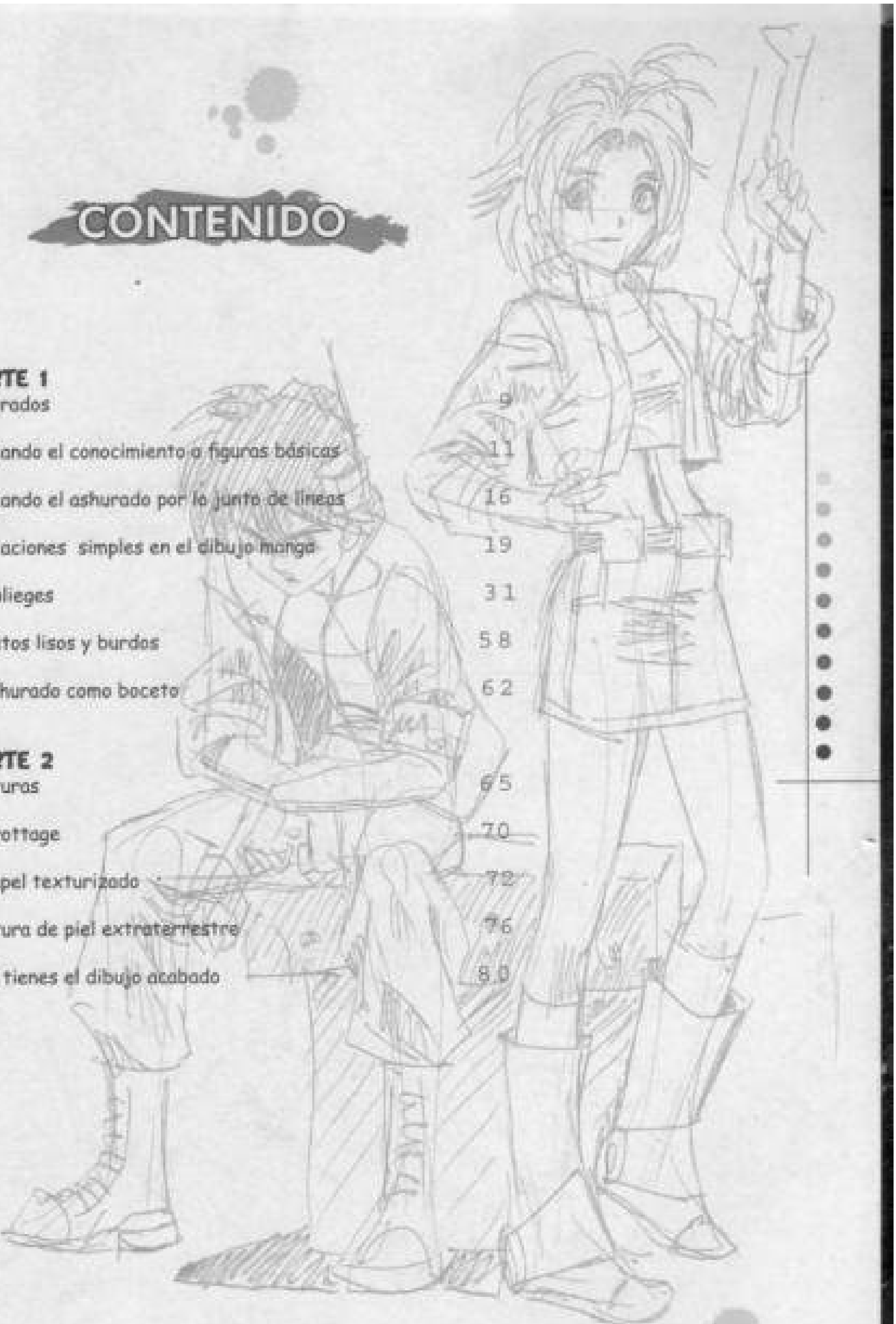
Texturas 65

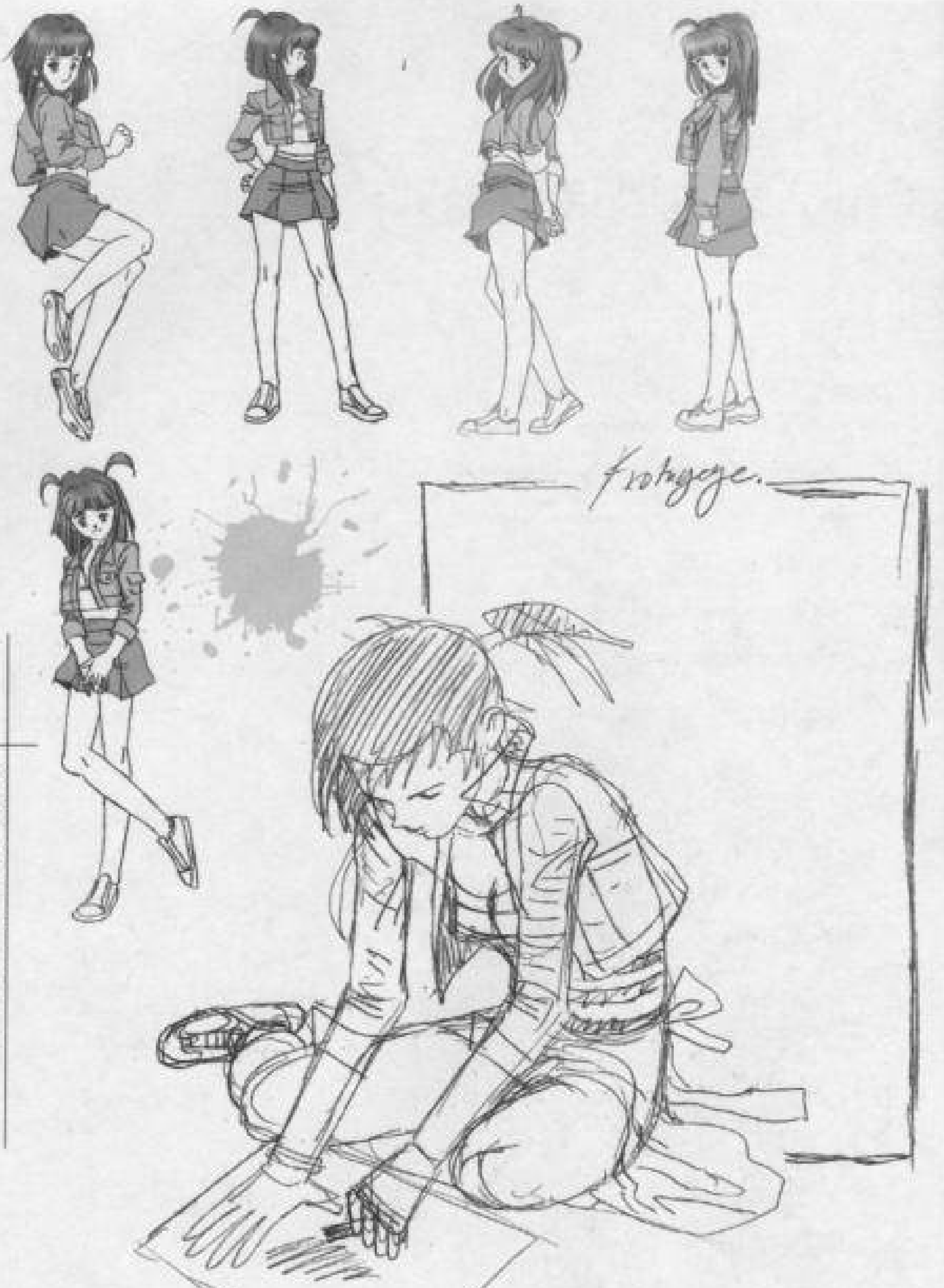
El Frottage 70

El papel texturizado 72

Textura de piel extraterrestre 76

Aquí tienes el dibujo acabado 80



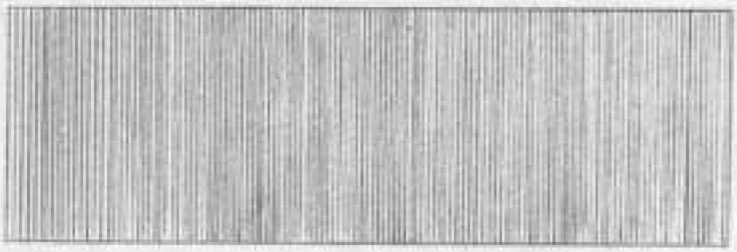


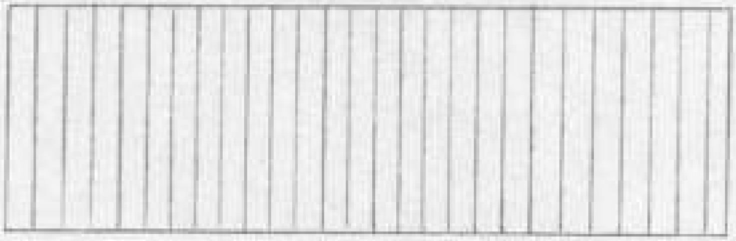
¡Hola! A todos los amigos de la revista *DibujArte* y *DibujArte Book* a lo largo del país, gracias por seguir con nosotros. A ti que te interesa aprender técnicas para mejorar tu estilo, o que estás empezando a acercarte a este mundo tan apasionante de manera sencilla pero completa, sin importar si te gusta dibujar manga, estilo americano o de tipo realista, en *DibujArte Book* tratamos de darle un sentido "dibujístico" amplio y contemporáneo en la propuesta gráfica, de tal modo que las lecciones te sirvan independientemente de tus intereses.

En la revista *DibujArte* nos abocamos a algunos de estos temas, pero por cuestón de espacio no habíamos podido abundar tanto como en estos libros. En esta entrega número 11 presentamos ashurados y texturas, una parte básica, dado que prácticamente todo lo que dibujamos tiene una textura o se supone que la posee y se dibuja siempre sobre un material con una textura específica. Los ashurados, por su parte, nos ayudan a representar prácticamente cualquier cosa, como las texturas, por ejemplo. Pero en este libro nos enfocaremos más bien en el manejo de luz y sombra por medio de ellos. Bueno, es mucho lo que hay que decir, así que sin más preámbulos, ¡Comencemos!

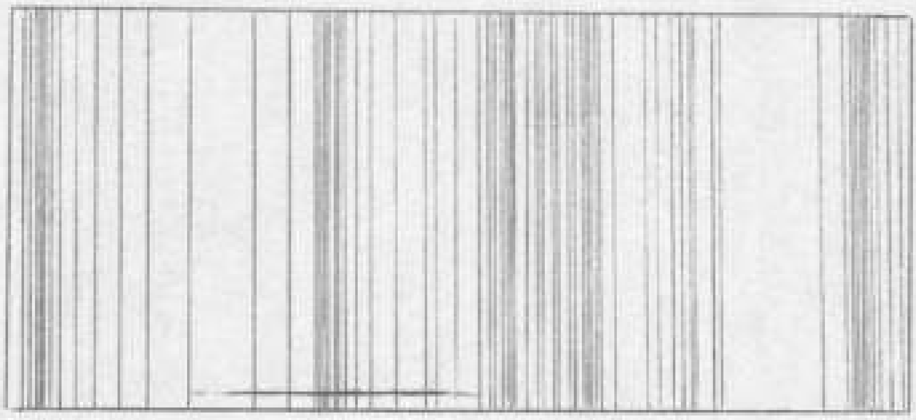
PARTE 1
ASHURADOS

Lo primero que tienes que conocer de los ashurados es saber qué son. Los ashurados son una serie de líneas que, al estar muy cercanas y ser paralelas entre sí, generan la ilusión de gris. Cuando éstas se cruzan con otras líneas provocan que este gris, que es una ilusión, se haga más oscuro. La manera correcta de designar el ashurado es tramado y contratado, y de eso se trata esta ilustración. A la izquierda puedes ver una serie de tramados en diferentes direcciones, primero verticales, luego horizontales, después en diagonal, etcétera. Lo que ves a la izquierda es una escala de grises hecha a base de ashurados. Se tata de sumar cada uno de los tramados de la derecha y tenemos muchas líneas cruzándose de tal modo que veamos una especie de negro. Éste es un ejercicio básico para el dibujo de ashurados, es lo primero que tienes que hacer para familiarizarte con este tema.





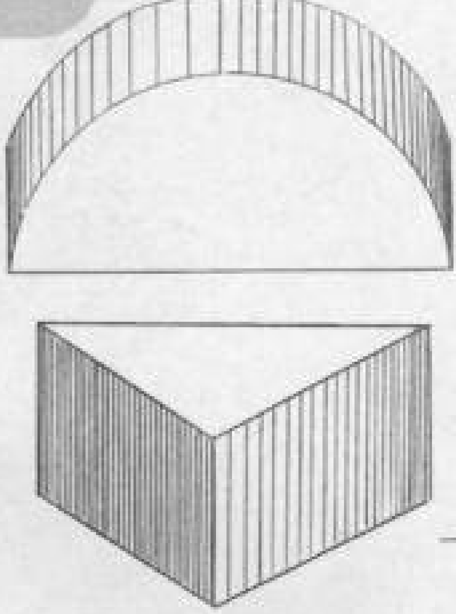
Lo segundo que tienes que ver para entender los ashurados es cómo funcionan, algo muy sencillo y se trata de lo siguiente: entre más cercanas son las líneas entre sí, más oscuro se verá, o sea, entre más líneas se hará un gris más cercano al negro. Cuando las líneas están tan juntas que no hay espacio blanco entre ellas, entonces estaríamos hablando de negro o un gris muy oscuro. Separando o juntando las líneas podemos hacer una escala de grises; o un solo tono dibujando las líneas de un mismo grosor a la medida de separación.

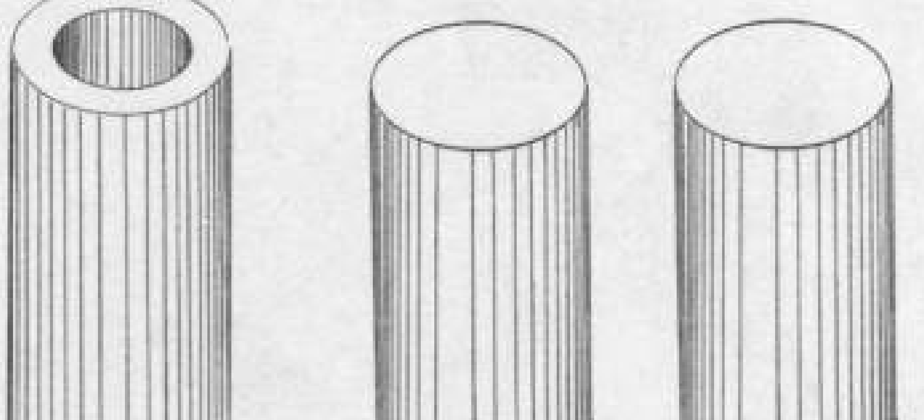


APLICANDO EL CONOCIMIENTO A FIGURAS BÁSICAS

Aplicar el concepto básico de ashurados en figuras geométricas básicas es el segundo ejercicio necesario para manejar bien el uso de la línea en forma de tramas para lograr dar calidades de grises. Notarás que con estos asurados estamos dándole luz y sombra a estos cuerpos. Donde queremos más sombra, juntamos más las líneas, mientras que donde queremos más luz separamos más las líneas o bien no las ponemos.

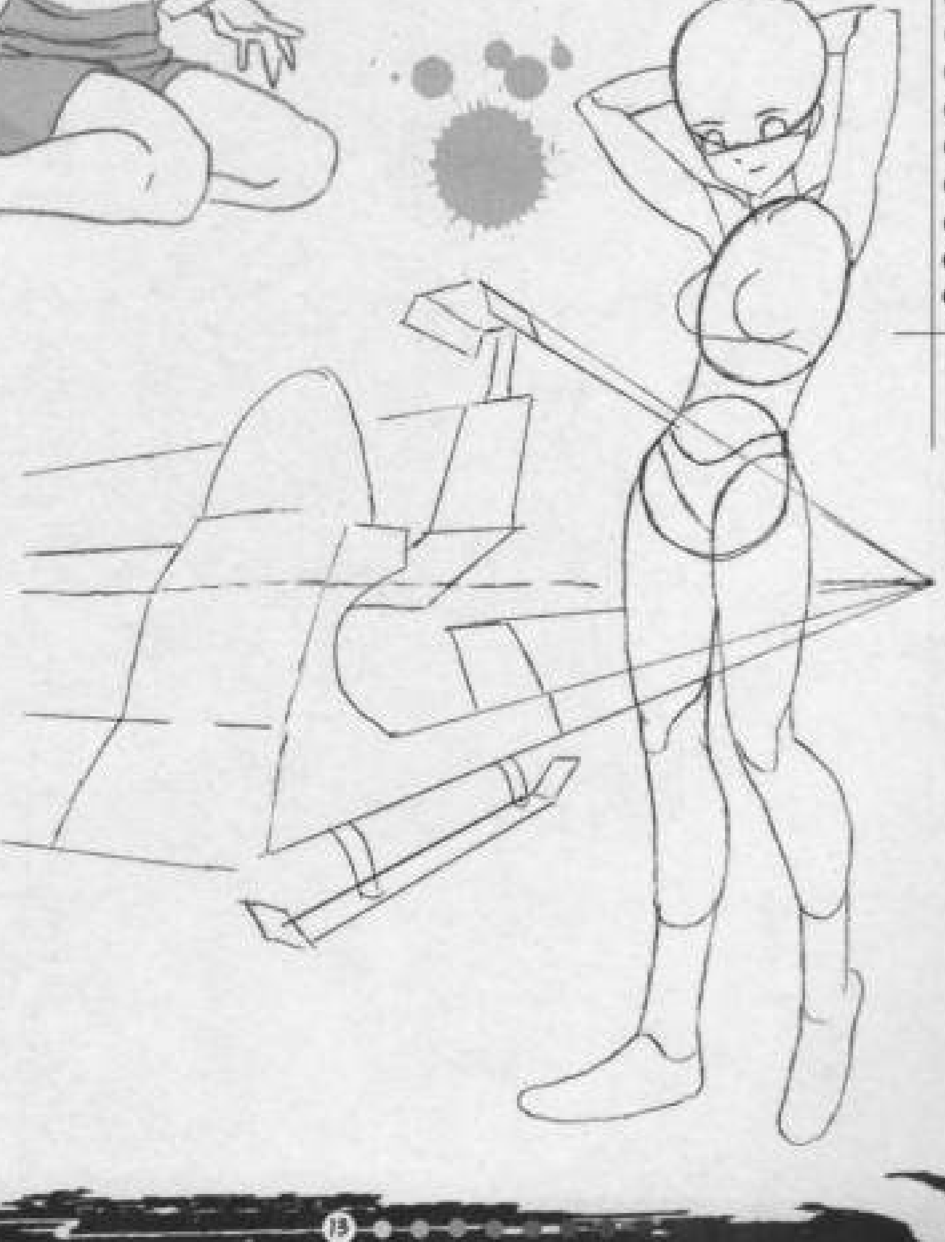
En los cilindros puedes notar que las líneas se concentran en las orillas de dicha figura y se separan al centro de ella. Esto indica un volumen. Si alguna vez cursaste dibujo técnico es una practica que sin duda realizaste.





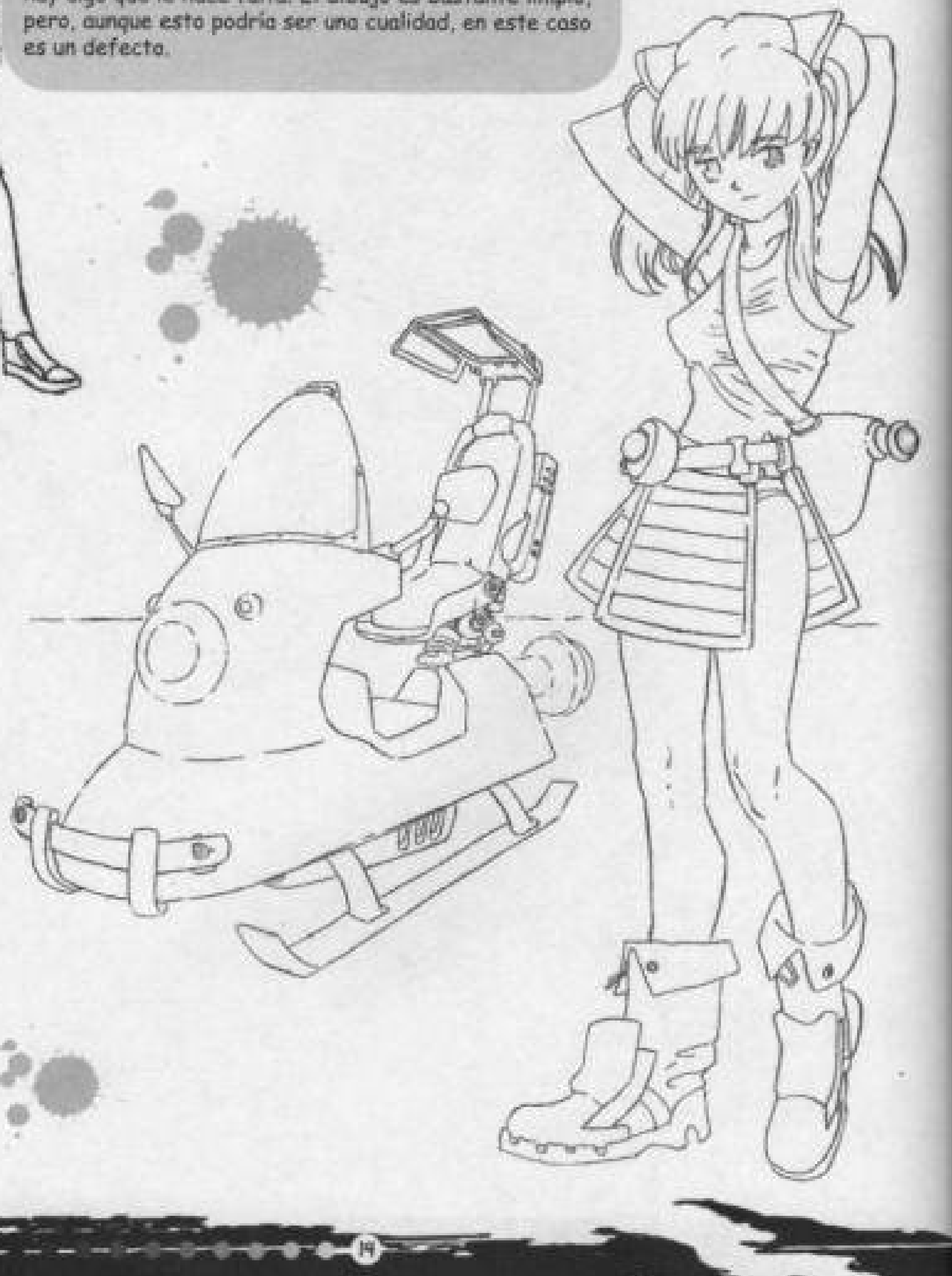
La teoría es realmente muy sencilla. El principio básico es que en vez de usar masas de grises como el uso del lápiz u otras técnicas, utilizamos líneas para simularlas. De momento te podría parecer poco práctico, pero te sorprendería lo eficiente que puede resultar dar tonalidades con ashurados y los resultados gráficos que pueden obtenerse. La ventaja del ashurado es su inmediatez y velocidad. No existe nada en dibujo que no se pueda representar con el uso de ashurados, desde imágenes hiperrealistas y paisajes intrincados hasta gráficos sencillos. Aquí comenzaremos a estudiar la aplicación de los ashurados en el dibujo.

Como lo hemos dicho siempre, lo primero es el dibujo. En el *DibujArte Book* hemos revisado los tópicos básicos del dibujo, como la anatomía, la proporción y el movimiento, también la perspectiva y el dibujo por medio de formas básicas. Así que aplicando estos conocimientos construimos esta figura. El vehículo lo dibujamos a un punto de fuga. Recuerda que no comenzamos a aplicar la técnica hasta que estemos totalmente satisfechos con el dibujo.



Después de trazar una buena base, vamos definiendo poco a poco el dibujo. Se traza encima de este primer dibujo, se colocan detalles como la ropa, las accesorios, la expresión, etcétera. En cuanto al vehículo se definen todas sus partes pensando en una máquina funcional. Ahora vamos a destacar algo que quizá no hayas notado.

A primera vista éste puede ser un dibujo acabado, agradable, bien hecho, pero en este libro en particular hay algo que le hace falta. El dibujo es bastante limpio, pero, aunque esto podría ser una cualidad, en este caso es un defecto.



Al agregar pequeñas líneas, el dibujo se vuelve más calido, más tangible. El dibujo en línea limpia es bastante frío, calculado, pierde dinamismo y casualidad.

Lo que estamos haciendo al dibujar estas pequeñas líneas es dotar de una textura en un nivel muy básico a los objetos y a la figura. Esta textura básica se logra por medio de ashurados.

Observa el manga, incluso el anime, y verás que estas pequeñas líneas son bastante utilizadas para hacer que los objetos se vean usados o para indicar sombras. Éste es el primer nivel en que usamos los ashurados. Cumplen más una función de textura que de luz y sombra. Compáralo con el primer dibujo y date cuenta de la mejoría en este segundo dibujo.

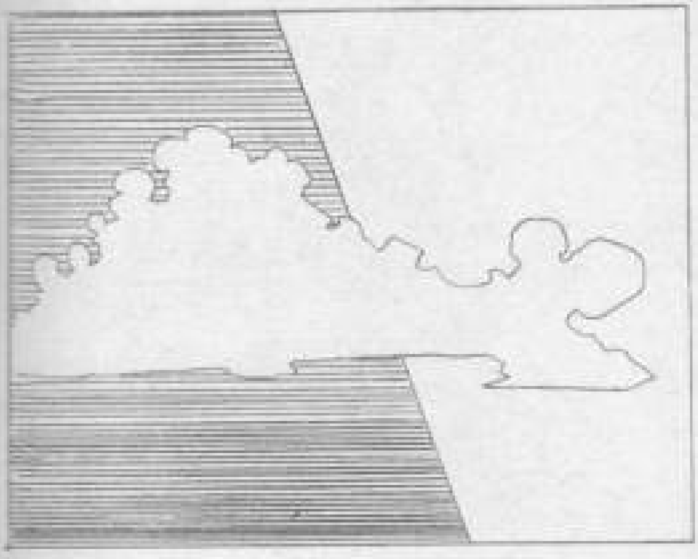
APLICANDO EL ASHURADO POR LO JUNTO DE LAS LÍNEAS

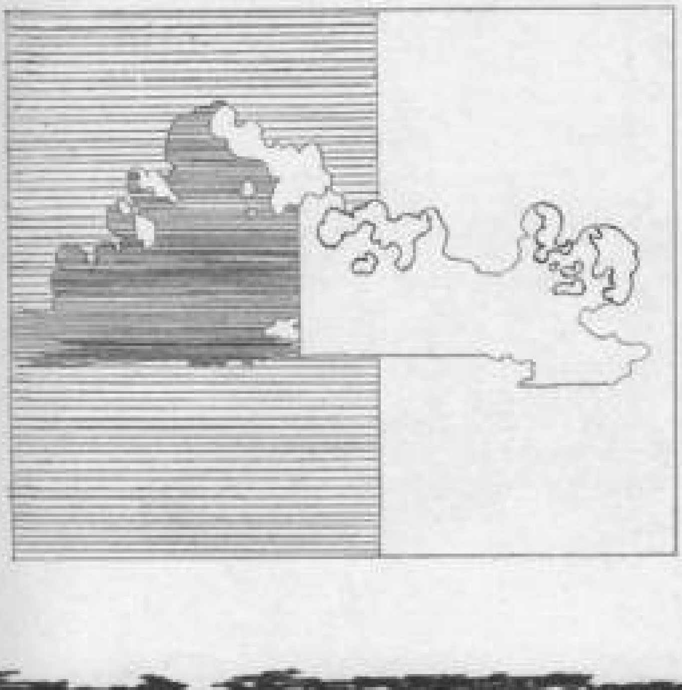
Hay muchas formas de aplicar un ashurado, por ejemplo, por lo oscuras que sean las líneas, por lo entrecruzado o por el distinto grosor de ellas. Todas éstas las veremos en este libro, pero comencemos con ashurados por lo junto de las líneas. Como lo hemos visto, mientras más numerosas y juntas estén las líneas, más oscuridad se logrará. Todas las líneas son igual de gruesas e igual de oscuras.

Lo primero es bocetar el dibujo. Haremos un fondo con nubes. El azul del cielo lo bocetamos ahora con trazos sueltos. Lo blanco son las nubes.

Veamos con paciencia lo que ocurrirá con nuestro fondo, que es lo que más nos preocupa en este dibujo.
Primero delimitamos la nube por medio de un trazo sencillo, luego con un ashurado constante (en el que todas las líneas guardan la misma distancia unas de otras). Observa la diferencia entre el cielo blanco y el cielo "azul". Éste tiene un tono con respecto al blanco.

En el segundo recuadro observamos un tono más oscuro por debajo de la nube. La sombra de la nube rebasa el tono del "azul". Tambien delimitamos áreas que serán de luz, como se ve del lado derecho de la nube.

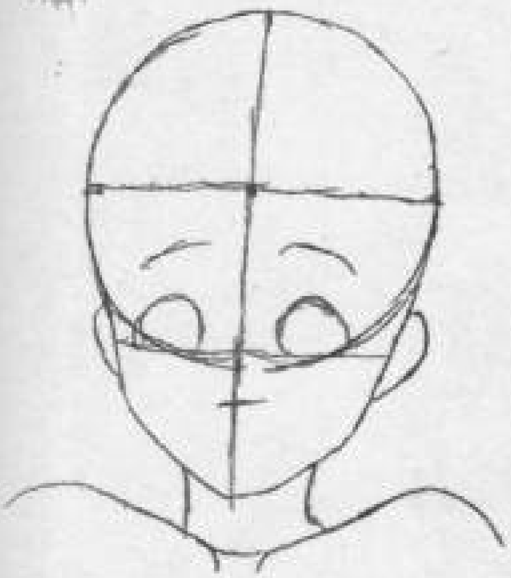




Ahora observa qué es lo que está pasando. Unimos aún más las líneas para dar sombras pesadas en las nubes, y todavía más lo hacemos para poner montañas en el horizonte. Las pequeñas áreas blancas en las nubes resaltan porque son más claras que el cielo.

La figura también es lanzada hacia adelante dado que el fondo es gris. Cuando una figura es muy clara y su fondo es de color o de algún tono gris, se dice que la figura "avanza" o salta a nuestra vista. Éste es un principio que nos ayuda a dar la impresión de tridimencionalidad en una imagen. Recuerda que se trata de una ilusión, en realidad dibujamos sobre un plano.

APLICACIONES SIMPLES EN EL DIBUJO TIPO MANGA



Veamos un ejemplo muy típico y sencillo. Comencemos por el trazo. Recuerda que un rostro tipo manga es un círculo más un pequeño segmento. Las cejas se encuentran por debajo del nivel de la mitad de la distancia de todo el rostro.

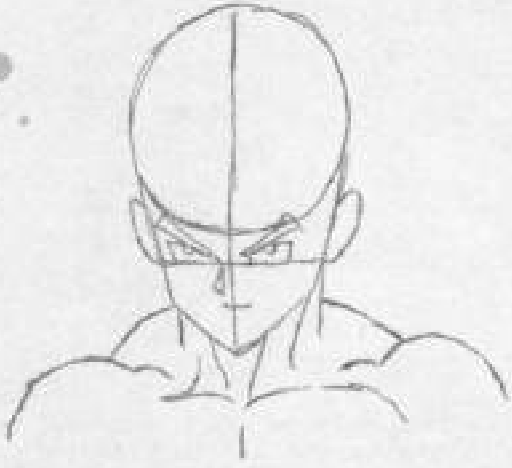
Después de dibujar la base hacemos el trazo en línea limpia para después detallar. Podemos adivinar la expresión por la posición de los hombros y la mano.

El ashurado se coloca entre la nariz y los ojos, es muy común verlo en el dibujo manga tradicional y en el anime y se dibuja en situaciones embarazosas, que en el manga suceden a cada rato, pues los personajes, dada su adolescencia, son inmaduros y penosos. El ashurado es muy simple, pero logra gran expresividad.

Veamos un perfil. También partimos de un círculo. Así es difícil equivocarse. La sola posición de la cabeza nos habla de tristeza o angustia.

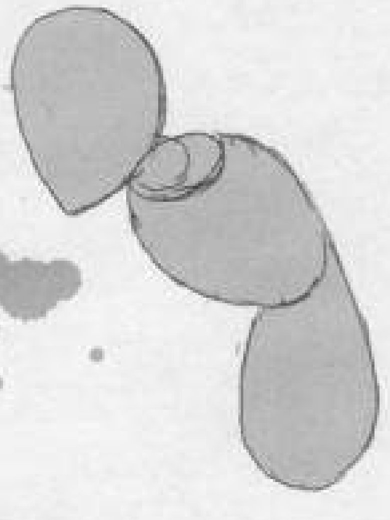
En este caso el ashurado es con mucho más líneas, y éstas se cruzan. Así se logra más una impresión de gris, pero se dejan ver las líneas. También se trata de un sonrojamiento de las mejillas.

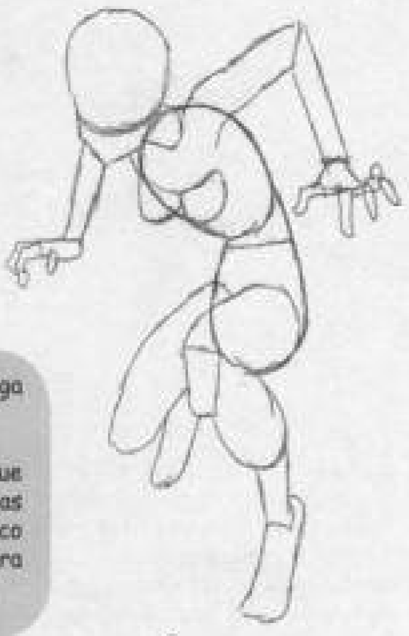
En el manga verás algunas veces que dibujan muchísimas líneas y finísimas. Debes saber que los originales de las páginas que ves en el manga no se dibujan al tamaño que tú ves de la publicación. Los originales son mucho más grandes, por eso pueden llegar a dibujar muchas líneas y muy finas. Éstas son entintadas con tinta china y plumillas de punto muy fino, aplicando muy poca presión en ésta y con trazos muy rápidos.



Otro caso muy común en el que se usan los ashurados en el manga y el anime, es el clásico peleador que en medio de la lucha termina todo raspado, sucio y herido. Estas marcas suelen indicarse con pequeños ashurados casi todos en la misma dirección, pero uno o dos se cruzan dando la impresión de desorden y suciedad, característico en este tipo de marcas de peleas.

Éstas se colocan en todo el cuerpo, pero es bueno hacer una más grande o más notable en alguna parte del cuerpo para generar un contraste y que no parezca simplemente maquilado o mugroso nuestro personaje.





Veamos otro caso típico en el que los ashurados y el manga se unen para lograr una impresión en particular.

Parece demasiado reiterativo, pero es necesario que volvamos siempre a nuestras bases, que son formas básicas y simples. Por medio de óvalos dibujamos un tronco humano. Las extremidades se colocan contrapuestas para dar la impresión de movimiento.

Ahora limpiamos el dibujo.
Recuerda que la manera más fácil de hacerlo es por medio de una calca. Como no calcas en un papel transparente, sino que lo haces sobre uno más grueso, es necesario que uses una mesa de luz o a través de una ventana.

Lo que queremos que veas en este dibujo es la diferencia con el último paso. Este dibujo por sí solo nos indica movimiento; sin embargo, la figura podría estar corriendo hacia adelante o flotando en el aire. Aun si supiéramos exactamente qué es lo que pasa, faltaría un algo que enfatizara la acción que se está llevando a cabo.

Aquí es donde el ashurado hace su aparición. Aquí tenemos dos aplicaciones diferentes del mismo tipo de ashurados.

El tipo de ashurados que estamos realizando son los hechos a base de líneas de igual grueso e igual oscuridad, pero separadas a distintas distancias y, en este caso, de diferentes tamaños.

Los ashurados verticales al fondo nos indican una acción y muestran el sentido de ésta.

Lo que las líneas nos dicen es que la figura tiene un movimiento vertical de arriba hacia abajo y que esta acción se realiza a una buena velocidad. Sabemos que la acción es de arriba hacia abajo porque las líneas tienen punta en la parte de abajo.

Por otra parte, está el ashurado en el piso. Esto indica o destaca un evento en particular. Aquí es el momento en que el pie de nuestro personaje toca el suelo. No sólo enfatiza el momento, sino que lo señala y hace del momento una cuestión dinámica.

Para hacer estas líneas fue necesario colocar un punto de fuga apartir del cual se trazan todas estas líneas. Este punto de fuga está situado en la base del pie que está tocando el suelo.

De este modo se notan en una sola ilustración un movimiento y un evento significativo. El ashurado es el que permite estos efectos.

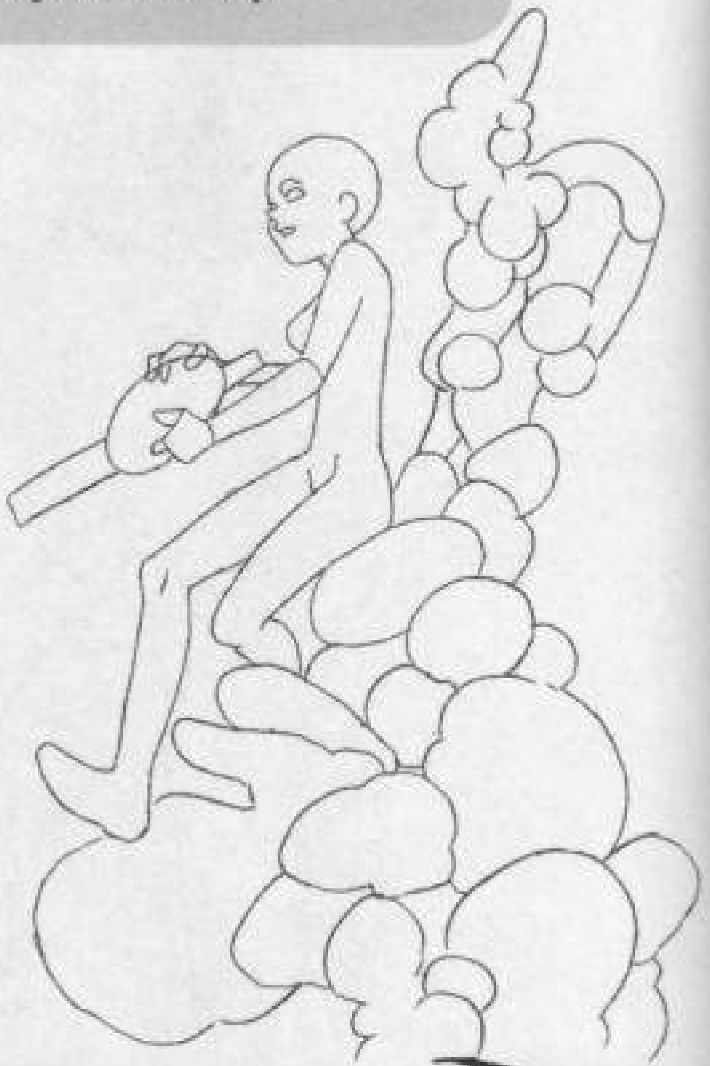
El ashurado, como puedes darte cuenta, tiene una gran variedad de usos y de formas de presentarse.

Éste es un ejemplo de ashurado con líneas muy cortas. Los ejemplos hasta ahora expuestos mostraban ashurados con líneas largas y paralelas. Éstas son pequeñas y se entrecruzan unas con otras. La cantidad de líneas determina el tono. Cuando las líneas se entrecruzan generan tonos más oscuros y texturas interesantes.

En este dibujo el ashurado funciona como fondo. El dibujo por sí solo nos da la impresión de profundidad, pero este fondo lo enfatiza, lo acentúa. Por otra parte, un dibujo donde sólo existen líneas largas carece de contraste de línea. Un dibujo con líneas largas, limpias y pocas resalta, y se equilibra con el uso de muchas líneas cortas. El uso del ashurado no es sólo una cuestión de carácter funcional, es un elemento que agrega gran riqueza al dibujo.

Apliquemos de lleno el ashurado usando líneas cortas. A diferencia del uso del ashurado con líneas cortas que usamos al principio con pequeñas líneas que indicaba una leve textura, ahora usaremos las pequeñas para indicar no sólo textura ni, como en el caso anterior, para dibujar un fondo, sino que aquí trataremos de usar las líneas para señalar luz y sombra, que a fin de cuentas es el más ambicioso uso del ashurado. Si se usa sólo como una forma de adornar o una técnica para hacer un fondo o para mostrar un movimiento, el ashurado es sólo un accesorio. El ashurado en todo su valor es cuando por medio de él se representa el volumen y la forma, prescindiendo incluso en ocasiones de la línea de trazo.

En este ejemplo no prescindiremos del trazo, todo lo contrario, pues es muy importante, así que después de bocetar, borrar y corregir obtenemos, previa calca, este esquema en el que se muestra de manera general todo el dibujo.



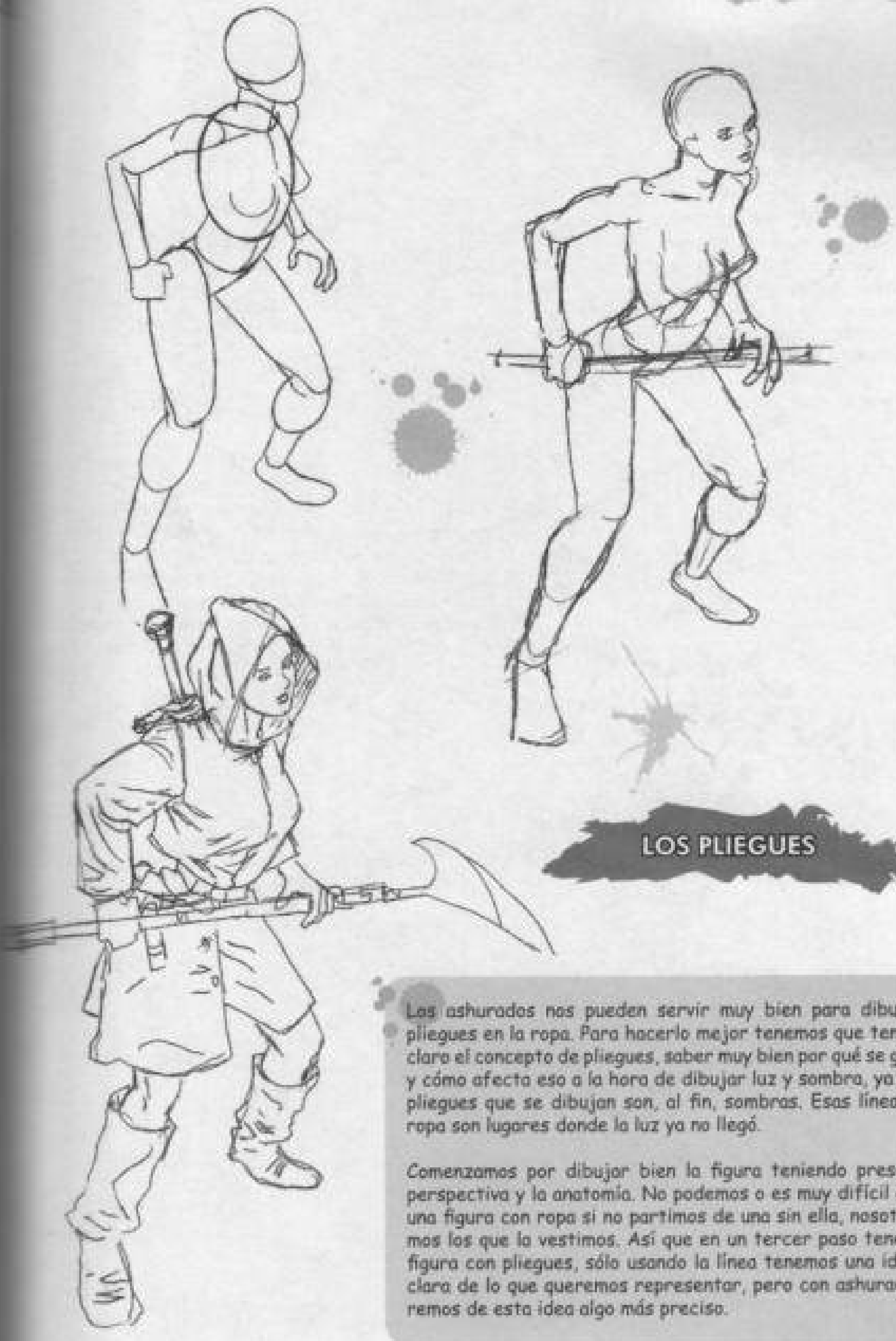
Regresando al boceto, indicamos a grandes rasgos las zonas de luz y de sombra. En ocasiones este paso es necesario para hacerse una idea de dónde no hacer ashurados. De este modo nos evitamos equivocaciones a la hora de colocar la luz y la sombra, lo hacemos con más seguridad y fluidez.

Obviamente no puedes esperar hacer excelentes dibujos con ashurados en un primer intento, pues requiere de mucha práctica y de conocimiento de luz y sombra. Sólo con el tiempo podrás notar la ventaja que representa dibujar usando ashurados, ya sea líneas pequeñas o grandes. En este dibujo trazaremos, además de éstas, líneas semicirculares y entrecruzamientos, según las texturas o la cantidad de sombra que queramos representar. Al fin, después de mucha paciencia, obtenemos un dibujo como este:

Analicemos el dibujo de la portada. Es similar al tratamiento del dibujo anterior. Éste es uno un tanto amangado, en el que el ashurado es ashurado y textura a la vez.

Por eso en este tomo de *DibujArte Book* tratamos el tema de ashurados y texturas. Estos dos temas van de la mano, pues en cierto sentido las texturas no son sino ashurados y éstos no son sino texturas. El ashurado y el dibujo de distintas texturas es un tema ineludible en el estudio de un dibujante y es un elemento necesario en su repertorio técnico. En este dibujo nota que las sombras proyectadas (como la de la mano derecha) están hechas a base de ashurados con líneas paralelas. Hay ashurados hechos con líneas cortas en el ropaje de nuestro personaje que representa ralladuras, chipotes o desgaste. En las paredes usamos líneas concéntricas, líneas más largas y más cortas, líneas entrecruzadas, puntos, etcétera. A pesar de ser un dibujo de tipo manga, el ashurado y la textura se puede conjugar de manera armónica sobre el fondo y la figura, sólo hay que cuidar no colocar líneas muy largas o muy gruesas sobre el rostro.

En portada, el uso de ashurados para indicar textura, luz y sombra.



LOS PLIEGUES

Los ashurados nos pueden servir muy bien para dibujar los pliegues en la ropa. Para hacerlo mejor tenemos que tener muy claro el concepto de pliegues, saber muy bien por qué se generan y cómo afecta eso a la hora de dibujar luz y sombra, ya que los pliegues que se dibujan son, al fin, sombras. Esas líneas en la ropa son lugares donde la luz ya no llegó.

Comenzamos por dibujar bien la figura teniendo presente la perspectiva y la anatomía. No podemos o es muy difícil dibujar una figura con ropa si no partimos de una sin ella, nosotros somos los que la vestimos. Así que en un tercer paso tenemos la figura con pliegues, sólo usando la línea tenemos una idea muy clara de lo que queremos representar, pero con ashurados haremos de esta idea algo más preciso.

Hemos trabajado con líneas muy cortas y muy numerosas. La luz proviene de la derecha de la figura, razón por la cual las sombras principales se manifiestan del lado izquierdo. La principal regla es que a la hora de ashurar, debes evitar sombrear los lugares donde la tela se curva, ya que en estos puntos generalmente hay un brillo. Al curvarse la tela es casi seguro que reflejará la luz. Si están bien dibujados los pliegues y se tiene una buena conciencia de por qué están ahí, resultará muy fácil este paso. *Checa el DibujArte Book* referente al estudio de la ropa.

La importante es también trazar los pliegues primero para que, al sombrear, evitemos ashurar sobre éstos. La mejor manera de comprenderlos no es observándolos, analizándolos y sometiéndolos a un examen concienzudo, sino copiando una y otra vez. Poco a poco de manera intuitiva comprendes el comportamiento de la luz y la sombra y finalmente entiendes qué está pasando. Recuerda que el dibujo es 90% práctica.

Veamos un caso más. Dibujemos la figura concienzudamente. Si no está bien, no servirá de mucho que dibujemos muy buenos pliegues.

Después de trazado, colocamos la ropa. Si es posible, haz una práctica con lápiz sobre este dibujo, acerca de cómo dibujarías los pliegues si la luz viniera de arriba a la izquierda y luego checa cómo lo resolvimos nosotros. Al checar las diferencias vemos nuestros errores con mayor claridad. Parte del aprendizaje es cometer errores para aprender de ellos.

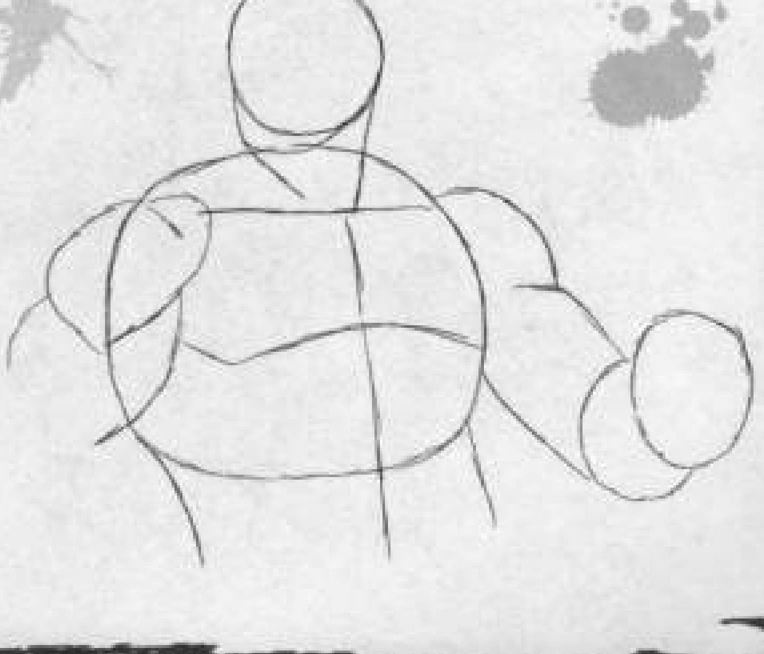
Observa las áreas blancas, sólo las blancas, identifícalas en toda la vestimenta.

¿Qué tienen en común estas áreas blancas? ¿Qué pasaría si encerraras por medio de un trazo delimitando todas estas áreas? Lo que tienen en común las áreas blancas es que son los puntos principales donde los pliegues se manifiestan. Si encerraras las partes blancas te quedarían formas como de S, Z, X, entre otras. En las botas, por ejemplo, es mucho más claro lo que ocurre, ya que los brillos son blancos mientras que las botas son negras. El brillo es una línea que serpentea dependiendo de los pliegues. Eso es muy parecido a lo que ocurre en el resto de la ropa. El ashurado nos permite sombrear más con sólo hacer líneas en una dirección diferente a la que usamos en la capa anterior.

Un ejemplo de esto son las pequeñas sombras bajo las solapas del saco, y las que proyecta éste sobre las piernas.

A pesar de que en este tomo nuestra principal preocupación es el dibujo de ashurados, un tema de fondo que en esta ocasión no tratamos con mucho detenimiento es el tema de la luz y la sombra. Hacerlo sería repetir lo que se ha dicho en ocasiones anteriores y restar espacio al estudio de texturas y tramados.

Aclarado este punto, obserba esta figura. Toda la caja torácica la podemos simplificar en un gran óvalo, y la sombra está indicada con burdos ashurados sueltos. La sombra en el cuello es la que proyecta la cabeza.



Lo que queremos destacar en este dibujo es una variación del ashurado a base de líneas largas.

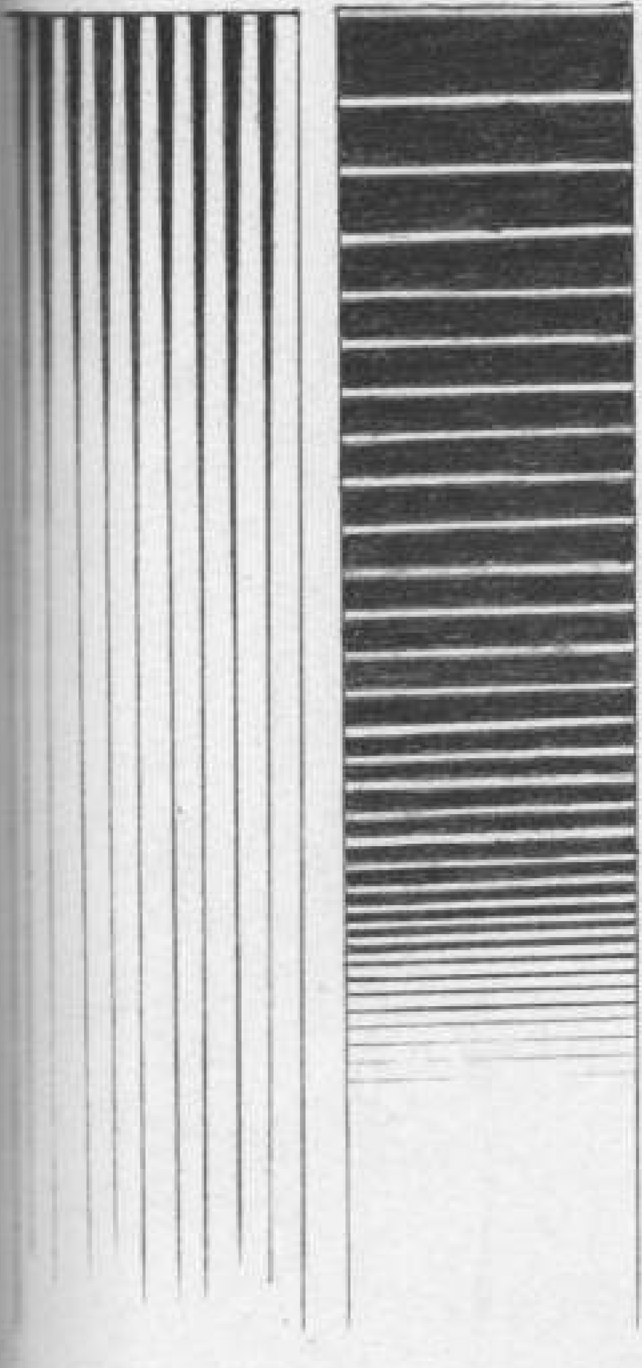
Como lo vimos desde el principio, podemos sombrear por medio de un tramado de líneas. La diferencia con los casos anteriores es que eran líneas rectas, mientras que éstas son líneas con distintas curvaturas y en diferentes sentidos. Se trata de una forma distinta de solucionar un mismo problema.

Hay otro uso distinto en este dibujo. Las zonas de sombra están delimitadas con una línea bien marcada. Date cuenta de que en algunos casos las líneas se amoldan a la forma de la figura. Trataremos este punto un poco más adelante. Este tipo de ashurado es muy atractivo visualmente porque las líneas de ashurado pierden la monotonía de las que siempre son horizontales; y por otra parte, no son pequeñas líneas que den la idea de volumen.

El ashurado no tiene que ser necesariamente hecho con especial cuidado en el detalle o medido con regla. Muchas veces es el trazo casual y desafanado el que le da su cualidad. A veces lo vemos en apuntes o sketches de diseño de personajes. No se trata de dibujos mal hechos, sino de buenos dibujos pero trazados con desinterés y soltura. Este tipo de dibujos están entre el boceto y el acabado, y tienen una cualidad estética que no poseen los dibujos meticulosos que de repente son más de lo mismo.

El ashurado a mano suelta sirve muy bien en estos casos, ¿alguna vez has hecho un dibujo con esta intención? El dibujo desenfadado tiene su propio atractivo.

Por otra parte, hablar de ashurado no se trata de hacer un dibujo con la pura intención de hacer el ashurado, no, éste es un recurso que se puede utilizar en mayor medida o bien como un simplie detalle. Por ejemplo, en este primer dibujo está muy presente como una manera de solucionar formalmente la imagen, pero en los dibujos de abajo el ashurado es apenas notable, apenas puntitos o pequeñas líneas que le dan cierto sentido de soltura al dibujo. Si éstos estuvieran hechos en pura línea habría una sutil, pero sensible diferencia. Toma en cuenta todas estas cosas. De acuerdo a tu estilo o preferencias puedes usar el ashurado para dar una intención, como una técnica o para enriquecer tu dibujo.



Veamos otras formas en que el ashurado se puede resolver. Lo que hemos visto hasta ahora han sido por medio de líneas cortas, largas, curvas y entrecruzadas, pero no hemos considerado el grosor de la línea.

Aquí tenemos dos escalas de grises hechas a base de ashurados. La primera es vertical. La línea comienza en grueso y acaba en delgado. A pesar de que están todas puestas a la misma distancia, el cambio en el grosor de la línea genera esta ilusión de degradado.

La segunda escala es el otro caso. La línea más gruesa es la que está arriba. Todas las líneas están igual de separadas, pero varía el grosor de la línea. De este modo el ashurado puede mostrar valores de un modo diferente al que se ha hecho hasta ahora.

Apliquemos estos principios en una figura. Lo primero como siempre es el trazo, que en este ejercicio es muy importante; además, hacer en un boceto aparte la luz y la sombra, a lápiz o en la técnica que tú quieras, para los que copian de fotos y se pueden basar en sus sombras, es importante que sea una foto o una imagen con las luces y sombras bien diferenciadas.

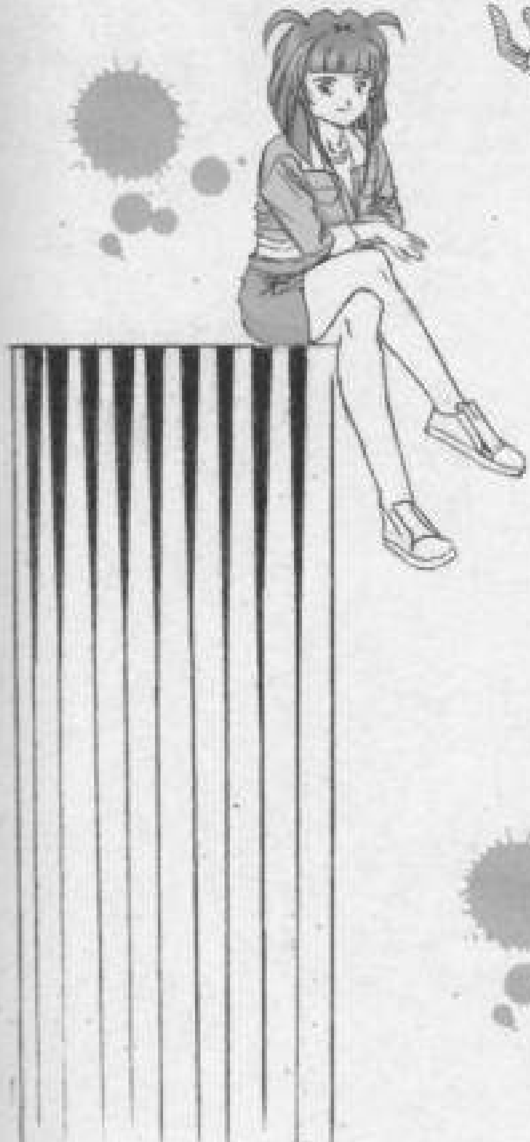
En este caso nosotros mismos proponemos nuestra fuente de luz. Más o menos como en la figura de la derecha tiene que quedar el dibujo final, pero a base de ashurados, que es lo que nos ocupa en esta oportunidad.

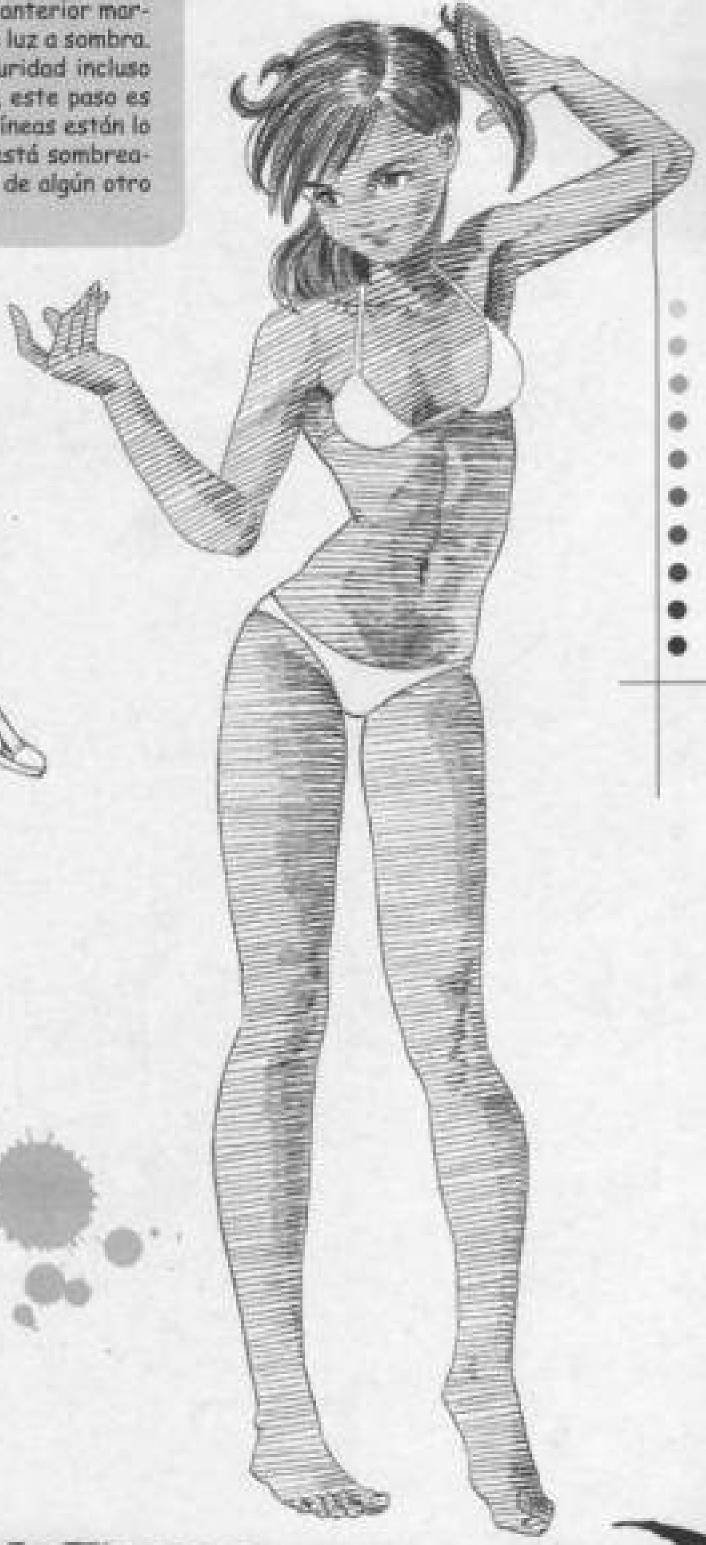
Basándose en la figura en la que hemos propuesto la luz y sombra, trazamos líneas sobre la figura limpia. Estas líneas son los puntos principales donde se cambia de luz a sombra. Si comparas estas dos figuras te darás cuenta de que estas líneas representan el límite entre la luz y la sombra. En las siguientes páginas verás porque es importante hacer esto antes de comenzar a ashurar.

Ahora comenzamos a ashurar. El objetivo es hacer una capa uniforme de gris por medio de líneas paralelas, como lo que hicimos en los primeros ejercicios del libro. Esta capa de gris pasará por toda la figura, excepto por lo blanco de los ojos, el cabello y la ropa.

El chiste es generar un tono base a partir del cual se hará sombra. Éste es un paso sencillo, aunque un poco laborioso.

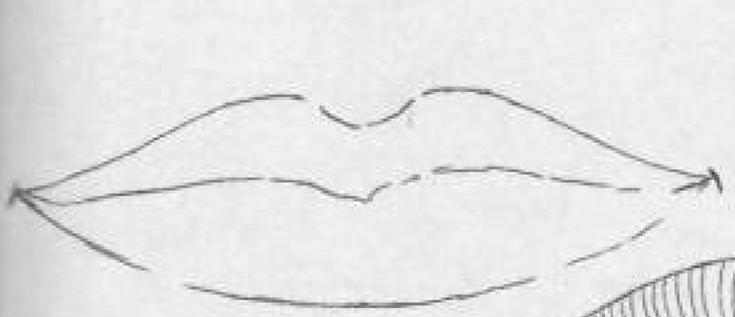
Ahora, basándonos en el dibujo donde están indicados los grises, vamos repasando las líneas en las partes donde hay más sombra, es decir, engrosamos las líneas en determinados puntos, los cuales serán de fácil identificación para nosotros, dado que en un paso anterior marcamos a lápiz las zonas donde se cambia de luz a sombra. Algunas zonas donde se requiere más oscuridad incluso se intercalaron líneas. Aunque no lo creas, este paso es bastante rápido. A cierta distancia, si las líneas están lo suficientemente juntas, aunque el dibujo está sombreado a base de líneas, parece gris de lápiz o de algún otro tipo.

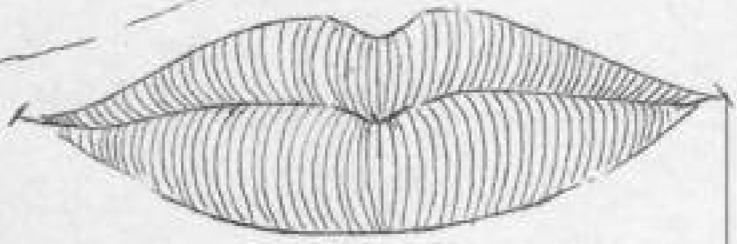




Algunas personas al hacer ashurados siguen el sentido tridimensional de la forma del objeto que hacen a base de ashurados, es decir, las líneas, en vez de ser solamente verticales, horizontales o pequeñas en diversos sentidos, son cortas o largas, pero en el sentido que dicta la forma.

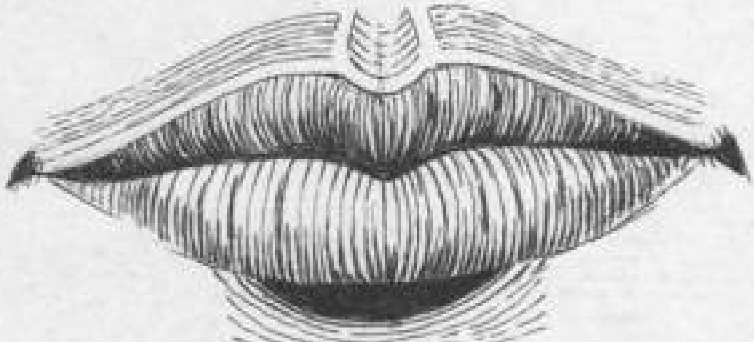
Por ejemplo, este rostro, cuyo cráneo es una esfera y se cuadricula como un globo terráqueo, pero las formas del resto de la cara son más complejas. Este es otro criterio para hacer ashurados sobre una figura o un objeto. En ese sentido, si este rostro se hiciera con este criterio, al sombrearse las líneas irían sobre los carriles que han delimitado estas líneas que ves aquí.





Apliquemos esto sobre el detalle de una boca. Después de trazarla ashuramos, pero no con líneas rectas, sino según el sentido tridimensional de los labios, pues sabemos que tienen formas circulares y por eso ashuramos con líneas curvas.

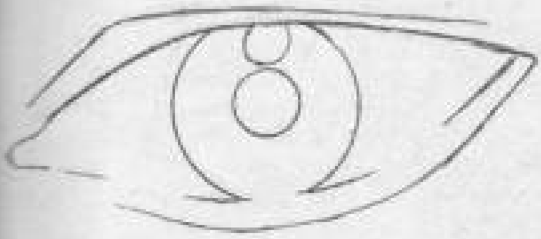
El tercer paso es remarcar las líneas donde habrá más cantidad de sombra. Observa las líneas que comienzan en grueso y terminan en delgado. Por medio de esta trampa óptica logramos la ilusión de grados tonales de grises.

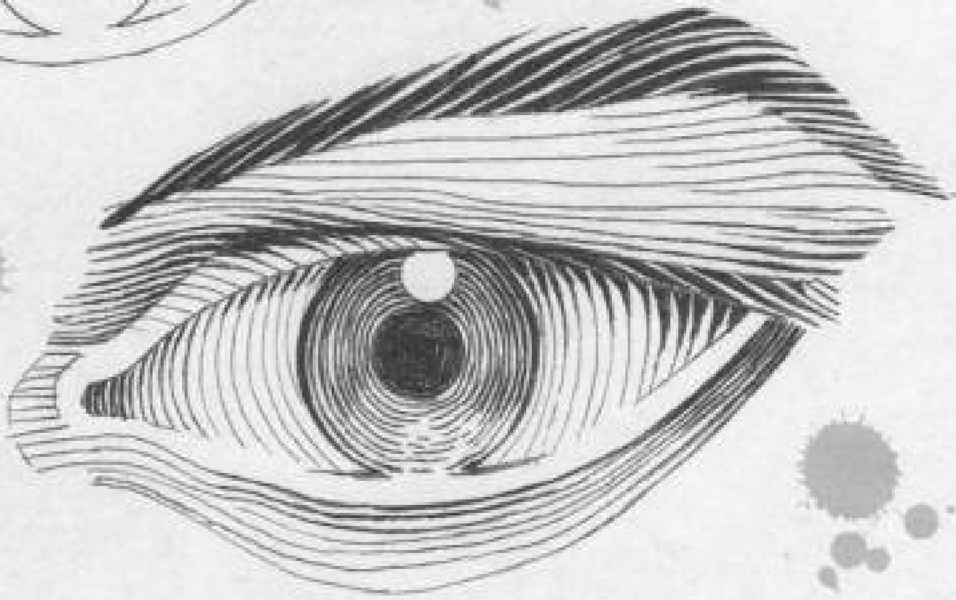


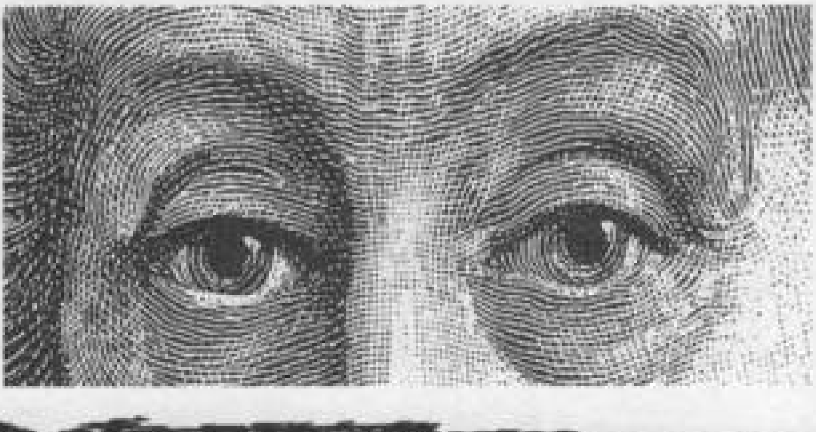
Ahora dibujemos una nariz. Éstos son dibujos grandes, pero el objetivo es hacer pequeños o medianos con el mismo número de líneas que los grandes. De este modo se logra mucho mayor realismo, por ejemplo, esta nariz tiene 18 líneas horizontales. Si este dibujo fuera pequeño, en un rostro completo serían unas 220 líneas. Esto generaría un rostro con la impresión de un gris verdadero.

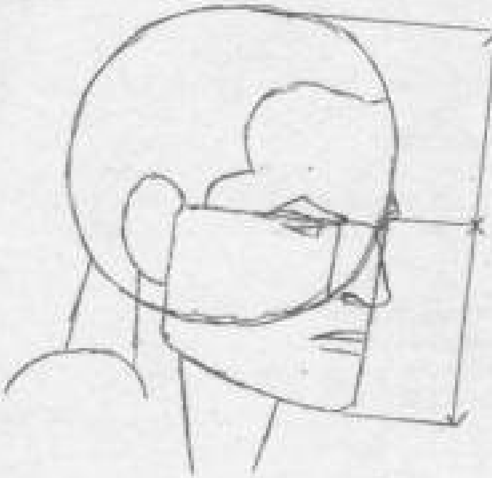
En este ojo hacemos la aplicación de usar líneas más gruesas para lograr mayor oscuridad. El ejemplo más claro son las cejas; además, contrasta con el uso de líneas delgadas. De éstas también hay algunas que comienzan en grueso y terminan en delgado y viceversa. Nota que lo blanco del ojo no es blanco simplemente, es mucho más claro que lo demás. El párpado superior genera una sombra sobre el ojo, por eso algunas líneas comienzan en grueso y terminan en delgado.

Observa abajo un ejemplo del uso de una gran cantidad de líneas en los ojos y los párpados. Este ejemplo no es un dibujo, sino una estampa hecha a base de un grabado sobre madera. Muchas veces el tamaño del original es el que ayuda a poner más énfasis en el detalle.









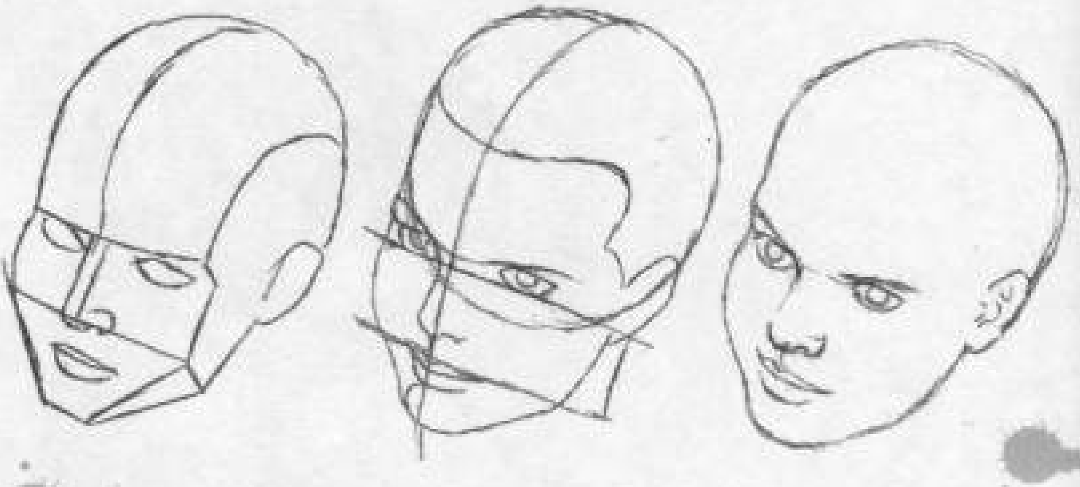
Hagamos más ejemplos de éstos, trabajemos con ejemplos realistas. Recuerda que la regla general en el rostro realista es que los ojos están a la mitad del tamaño total de la cabeza. Para más detalles checa *el DibujArte Book* referente a proporciones. Detallamos y hacemos una idea general acerca de las áreas mas oscuras. Enseguida se ashura todo el rostro con líneas horizontales muy delgadas. Éste es el tono base, y finalmente se pasa de nuevo sobre las partes de las líneas que deben representar mayor oscuridad.

Para entender mejor qué onda con la luz y la sombra, checa el *DibujArte Book* referente a este tema. También sirve cuando empiezas a checar luz y sombra de fotos de revistas con buenos contrastes, para que no nos confunda la sutileza de una foto con contrastes leves.

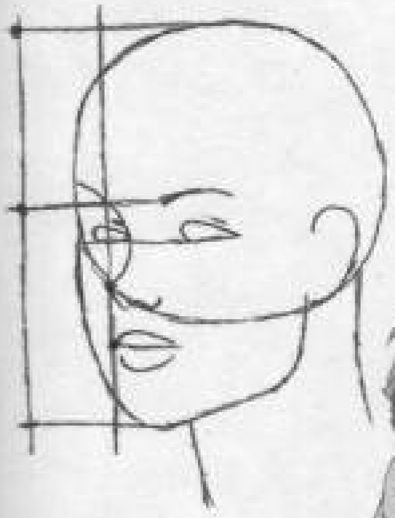
En este ejemplo el lado izquierdo del rostro es ligeramente más oscuro. En la mujer es más difícil dibujar contrastes muy marcados porque una pequeña falla o exageración le aumenta demasiado la edad. Por eso el tono de gris en este dibujo es muy parejo, las líneas han sido repasadas con mucho cuidado.

Para el cabello seguimos el sentido del peinado. No usamos líneas verticales ni horizontales, más bien trazamos, si se puede decir, cabello por cabello.

Este último rostro lo dibujamos solamente en trazo para que tú propongas, por medio de ashurados, tonos grises y veas qué tanto estás aprovechando estas clases o si necesitas practicar más.

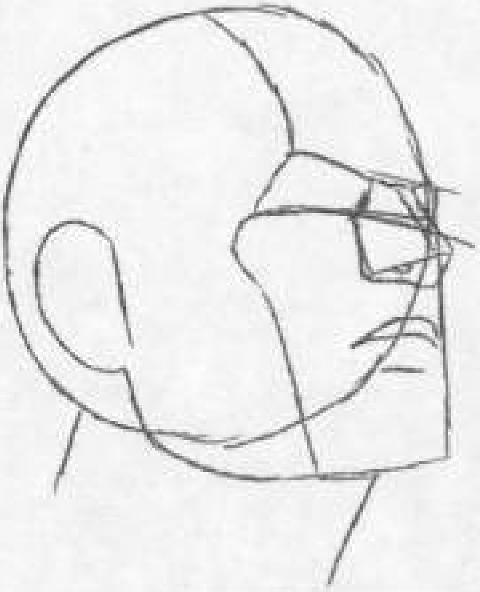


Aquí te presentamos un ejemplo más con todos sus pasos. Este tipo de dibujo es mejor hacerlo con tinta. El lápiz tiene algunas variaciones en las tonalidades. La tinta es siempre del mismo negro, de tal modo que el ashurado es el que proporciona los tonos de gris. Se pueden usar estilógrafos desechables, plumilla, e incluso una pluma Bic o cualquier bolígrafo.



En este dibujo los contrastes son también muy tenues. Observa que cuando el dibujo se hace pequeño, como lo hemos mencionado antes, las líneas se van perdiendo de nuestra vista y comienzan a parecer grises.

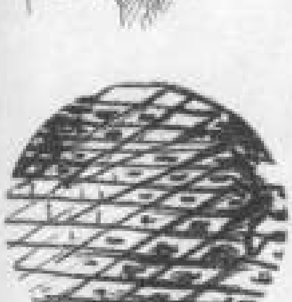
El objetivo de dibujar con ashurados no es solamente imitar grises. Se usa mas por sus propias cualidades y características, por ejemplo, es muy usado en la caricatura política que se ve comúnmente en los periódicos.



Mira, por ejemplo, este tipo de ashurado. El tono que se toma como base es el blanco. No nos preocupamos por el sentido de las líneas, pero sí evitamos cruzar líneas a 90º unas con respecto a otras, porque esto ensucia el dibujo, en cambio las cruzamos en ángulos alrededor de los 30º. Esto le otorga cierto orden y fluidez al mismo tiempo. Si no nos preocupamos por dibujar con líneas a base de gruesos y delgados, podemos hacer dibujos con ashurados bastante rápido.

Este dibujo puede considerarse desde el paso 3. En el 4 se oscurecen ciertas partes para enfatizar el contraste cruzando más y más las líneas, pero el paso 3 podría colorearse bien y tendría un efecto bastante agradable.

Los conceptos mas básicos del dibujo son dos: el punto y la línea. El ashurado puede complementarse con el uso del punto. Hasta ahora hemos hablado del ashurado por medio de la línea y así debe concebirse. Usar puntos se convertiría en puntillismo, lo cual es muy diferente en concepto. El ashurado se hace por medio de líneas; sin embargo, podemos usar puntos para lograr mayor contraste en lugares específicos sin la necesidad de engrosar la línea en ellos. Estos puntos se colocan en el espacio en blanco que dejan dos líneas al cruzarse. Este principio es usado en todos nuestros billetes. Si miras de cerca te darás cuenta de que estas imágenes están hechas a base de ashurados muy finos, y que dentro de algunos cruces se colocan pequeños puntos en forma romboidal. Este ejemplo es mucho más sencillo, pero aplicamos este principio. También usamos pequeñas líneas en puntos donde se quiere subir un poco el tono.



Ahora veamos en un mismo rostro varias formas de solucionar por medio de ashurados. Para empezar veamos con ashurados a base de líneas paralelas y equidistantes. Observa que estas líneas son verticales con respecto a la posición del rostro.

Observa que se pueden lograr las mismas sombras por medio de líneas horizontales. En el tercer caso se usan líneas del mismo grosor, pero se logran calidades de grises al cruzar estas líneas. Todos estos principios los hemos visto hasta ahora.

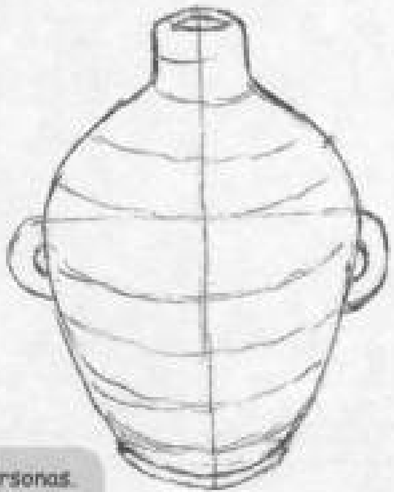
En este ejemplo se usan líneas muy cortas del mismo grosor; sin embargo, en este caso parece haber una textura. En el segundo caso se parte del negro y se combina con el ashurado para lograr un contraste muy marcado.

En el tercer caso hacemos un ashurado más gestual, desordenado y rápido, como hacer rayones, pero con conciencia de dónde va más luz y dónde más sombra. Observa a la derecha las distintas soluciones, por supuesto que puede haber muchas más soluciones, pero éstas son las más básicas.

Observa un ejemplo más. Estos ashurados utilizan líneas más negras y más grises. Ésta es una forma más de dar valores. Si colocas una línea muy negra junto a una muy gris, ¿cuál destacará más? Seguramente pensaste que la negra, pero depende, pues si una línea gris es colocada entre muchas negras la que destaca es la gris. Por otra parte, si hay muchas líneas grises y una sola negra, la negra destaca más.

Usando este principio de contraste podemos hacer ashurados con líneas tenues sin temor a que eleven demasiado el contraste o que ensucien las áreas blancas.

En estos pequeños círculos observa distintas prácticas que te ayudarán en tu calidad de línea, en tu limpieza, en tu pulso y en tu velocidad. Con plumilla se pueden hacer en un solo trazo, mientras que por otros medios tienes que repasar la línea

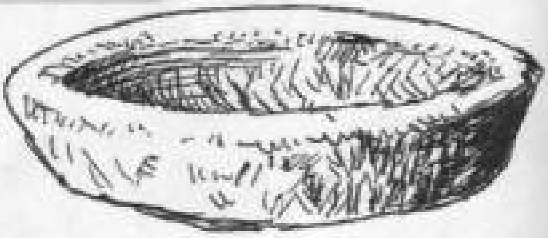


OBJETOS LISOS Y BURDOS

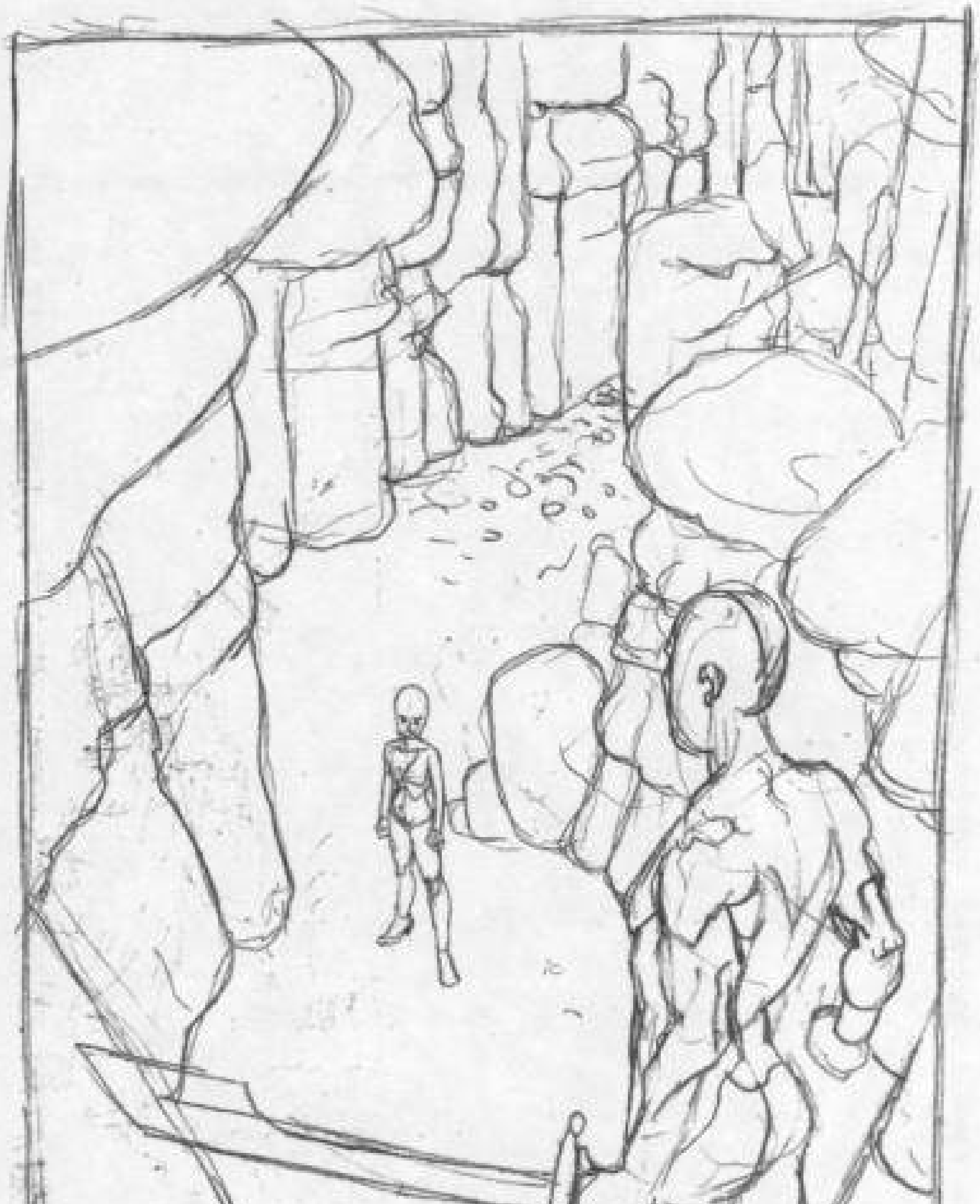
Obviamente el ashurado no sólo sirve para representar personas. Se pueden hacer toda suerte de objetos, y se les puede dar un acabado más fino o más bruto dependiendo del tipo de ashurado que queramos utilizar.

La vasija de arcilla está hecha con ashurados usando el sentido de las líneas de su construcción, y se siguen estas líneas circulares de manera uniforme desde su boca hasta su base. En la parte del brillo dejamos blanco y en la zona de mayor oscuridad trazamos líneas en sentido opuesto para ganar contraste.

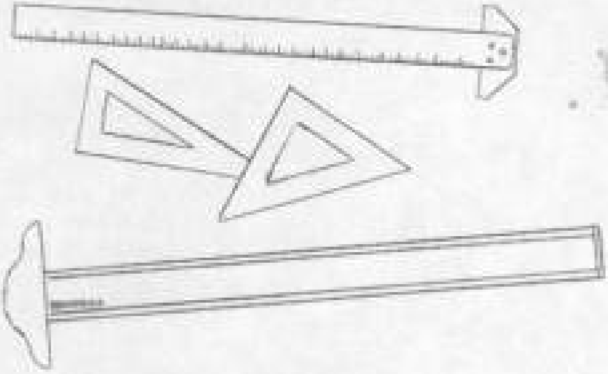
En el plato en cambio usamos ashurados con líneas cortas no en el sentido de construcción del plato, sino en direcciones arbitrarias. Claro que cuidamos lo referente a la luz y la sombra, pero el ashurado usado da la impresión de un objeto hecho o tallado en madera o de otro material muy viejo y desgastado.



Observa esta escena que está a nivel de boceto, pero entendemos exactamente lo que está ocurriendo. El fondo es un paisaje rocoso; dependiendo del tipo de ashurado que usemos será el tipo de rocas en cuestión. ¿Tú qué tipo de ashurados usarías?



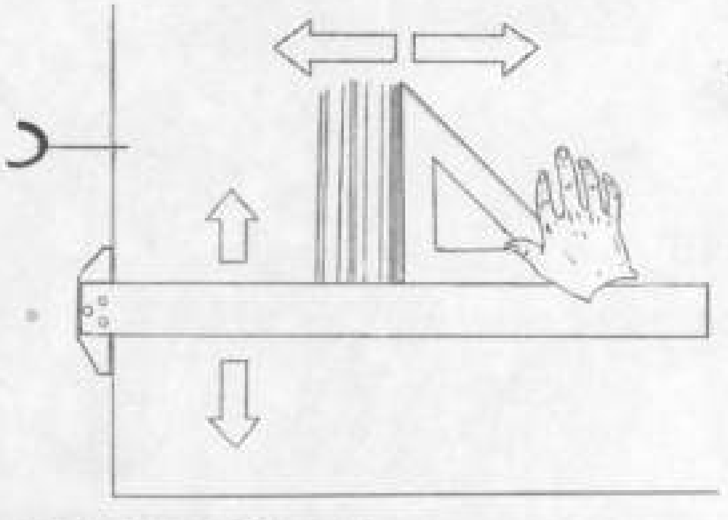
No son demasiadas las líneas que usamos, sólo medianas y otras muy cortas que representarían rocas con demasiada textura, muy castigadas por las inclemencias de la intemperie, e incluso podrían parecer rocas en las que el hombre ha intervenido. Por otra parte, si usáramos líneas muy largas parecerían rocas muy lisas talladas por la corriente de un río a través de los siglos. Así que usamos líneas medianas que las dotan de cierta textura, pero no tanta como para que parezca que tienen una infinidad de agujeros y chipotes, y tampoco tan largas como para que se vean muy brillantes. Usamos el sentido de la roca, pero no todas las veces. Esto también le otorga la cualidad de una roca no tan limpia, sino una piedra medianamente desgastada. También hay que considerar que demasiadas líneas distraerían al espectador de las figuras.



Antes de terminar con la parte de ashurados, hay un tip que te será de gran utilidad como dibujante. Es muy posible que tú lo manejes muy bien; sin embargo, por si no te has topado con esto, te será de gran utilidad saberlo especialmente para ashurados, aunque lo puedes aplicar en cualquier tema de dibujo.

Quizá conozcas la regla "T", la cual se llama así por su forma. La puedes conseguir en una papelería grande. Esta regla tiene una función específica, pues está calibrada exactamente a 90°. La pequeña parte que usa en su cabeza sirve para apoyarse en el extremo del restirador o escritorio, de este modo puedes dibujar líneas horizontales o verticales paralelas en una hoja que también debe estar fija al escritorio paralela a la regla "T".

Las escuadras las conoces muy bien, pero quizá nunca las hayas usado correctamente. Éstas son de dos tipos, las de 45° y las de 70°, ambas tienen también un lado de 90° y se usan en combinación con la regla "T". Ésta se desplaza horizontal y verticalmente por la mesa, y con ayuda de las escuadras se pueden hacer líneas muy precisas y limpias, ya sea perpendiculares o diagonales en ángulos de 30°, 45° y 70°. La ventaja de usarlos así es la limpieza, la precisión y la velocidad a la que se puede trabajar.



EL ASHURADO COMO BOCETO

El ashurado se puede utilizar para darnos una idea de lo que queremos en términos de luz y sombra y no sólo con el fin de dar un acabado, por ejemplo, este dibujo es el boceto de la portada pasada y antes de iluminarlo quisimos hacer una previsualización de contraste. Con ashurados rápidos pudimos darnos cuenta de lo que queríamos en términos de color.

El ashurado en el boceto es un recurso muy utilizado. En el medio se usa por ejemplo para entregar una mirada rápida del dibujo al que se quiere llegar para hacer correciones o mejoras. Por ejemplo, este dibujo es una propuesta de portada. Aunque se trata de esto, es un dibujo rápido porque no se trata del definitivo, sino de una propuesta, pero como queremos verlo lo más cercano a como se va a ver en la publicación y lo necesitamos pronto, solucionamos con ashurados en trazos rápidos.

Si te das cuento, este dibujo tiene la misma base que el anterior, es una variación de la propuesta de portada. También es un dibujo en nivel de boceto. Aquí la fuente de luz está situada en el lado contrario que en el caso anterior. En la espalda y con ashurados visualizamos de manera rápida la forma como quedaría a grandes rasgos en caso de que se publicara. Como puedes ver el ashurado es multifuncional, aparte de sus cualidades propias.

PARTE 2
TEXTURAS

Como hemos mencionado, el ashurado y la textura son temas que están unidos. No hemos podido dejar de mencionar el tema de las texturas en la parte de ashurados. Las texturas tienen una parte muy importante dentro del dibujo. Aunque no lo indiquemos siempre de la manera más inmediata, en una imagen siempre suponemos una textura, por ejemplo, en este dibujo quizás imagines que la ropa tiene textura de tela y que la piel tiene textura de piel.

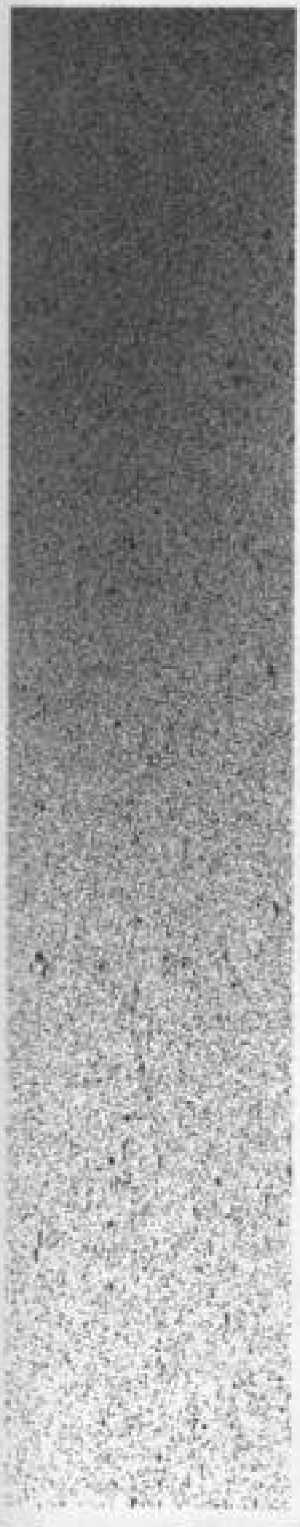
Ya sea que se indique o que no, la textura es algo inherente al dibujo, a las imágenes y a los objetos, no se puede concebir la existencia de un objeto sin textura.

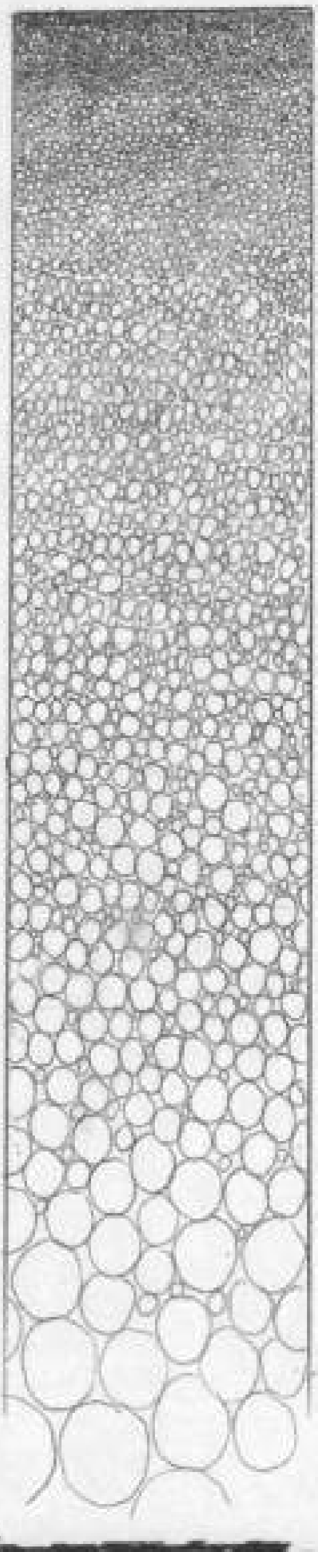
La idea de esta segunda parte es mostrar maneras de representar por medio del dibujo diferentes texturas de uso común en la representación gráfica.

Las texturas son dos de manera muy general: rugosa y lisa. Las texturas las percibimos principalmente por el sentido del tacto, pero también por el sentido de la vista, basta que veamos algo para suponer si esa textura es rugosa o lisa. En esta parte, dado que estamos hablando de dibujo dependeremos totalmente de la vista para identificar y representar estas texturas.

Comencemos por una textura muy fácil de dibujar. Lo más seguro es que todos la hayamos dibujado alguna vez en el kinder. Se trata de hacerlo haciendo trazos circulares sin despegar el lápiz.

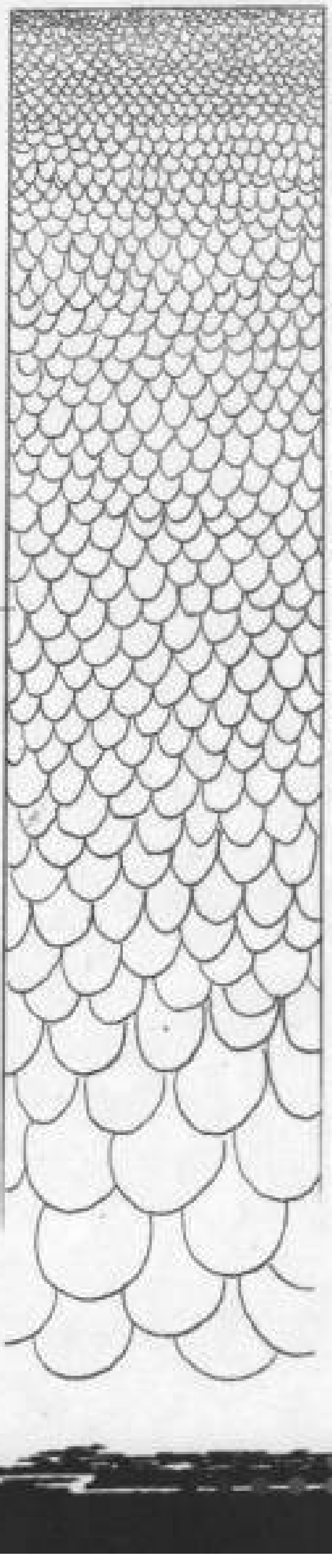
La diferencia con el kinder es que aquí vamos a hacer un degradado de negro a blanco. Este tipo de textura indica algo rugoso, una textura rústica.





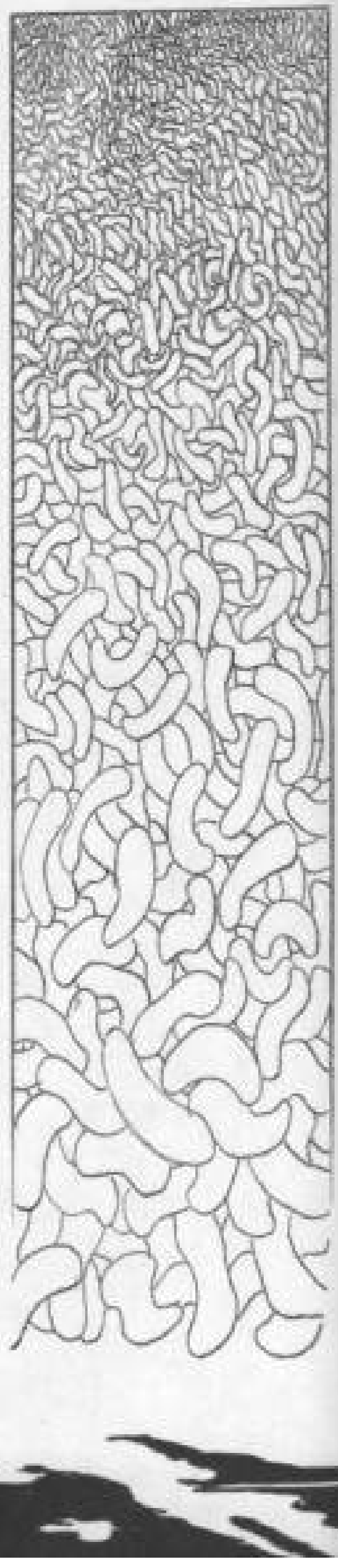
La textura de la izquierda está hecha con tinta china lanzada sobre papel enmascarillado con ayuda de un cepillo de dientes usado. Actualmente hay pantallas y filtros en la computadora que te permiten obtener este tipo de textura, pero nada como hacerlo manualmente.

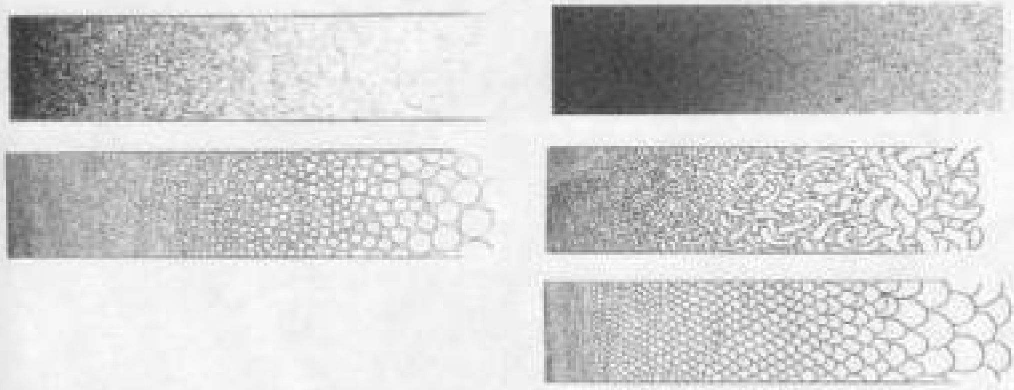
La textura de la izquierda está hecha dibujando pequeños círculos, vamos del negro (círculos muy pequeños) al blanco (círculos grandes).

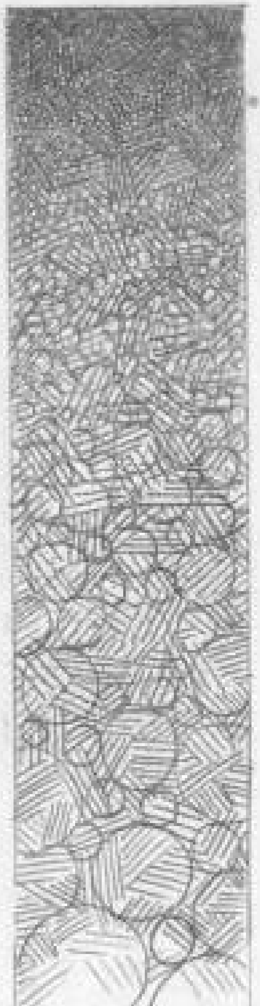


La textura de escamas es todo un clásico, puede servir en la piel de un pescado, un dragón, en la vestimenta de un caballero o un superhéroe.

Imagina en qué podrías usar esta otra textura, podría ser la piel de un monstruo o un extraterrstre.







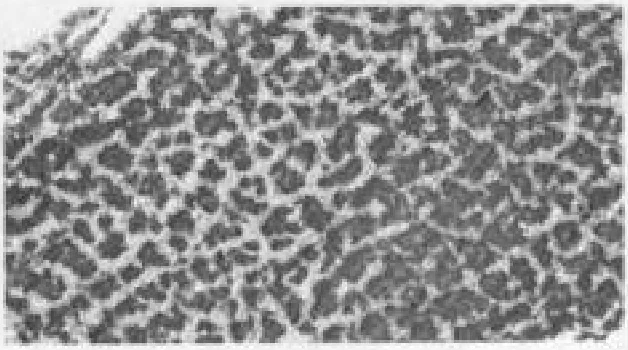
El límite de texturas es únicamente tu creatividad. Puedes hacerlo con tu huella digital como en el ejemplo de la derecha y con combinaciones. Claro que el uso de ashurados es de gran ayuda en la representación de texturas tal como se explicó en la primera parte.

EL FROTTAGE

El frottage es una técnica para dibujar texturas que utilizó por primera vez el pintor surrealista **Max Ernst**. Se trata de dibujar con carboncillo o lápiz sobre una textura como la del piso o la pared o cualquier superficie con una que te interese. Se coloca el papel sobre la textura deseada y luego, dependiendo del grosor del papel, se traza con mucha o poca presión hasta que se dibuje sobre el papel la que nos interesa.

Este es un ejemplo de frottagge. Se trata de la textura de un portafolio de plástico. Es mejor usar un papel delgado cuando se hace frottagge.

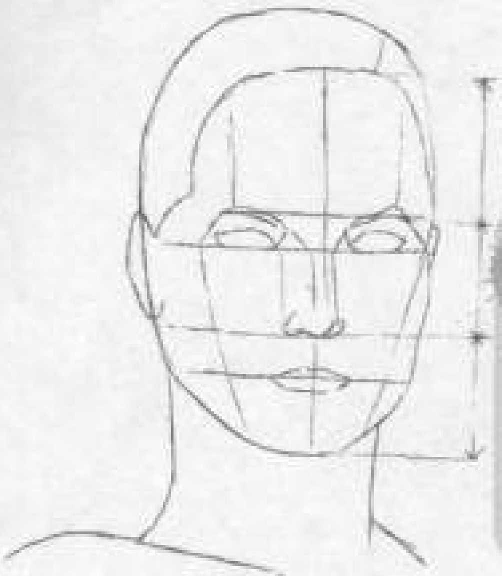
Esta textura en particular se podría usar para la piel de un dinosaurio, aunque aquí la usamos como fondo de nuestra presentadora.



PAPEL TEXTURIZADO

Otra forma de obtener texturas es usando papel con alguna textura en particular. Hay tiendas especializadas que venden todo tipo de papel, muy lisos y con mucha textura. En este tipo de papeles sólo basta dibujar para lograr una textura. Observa este ejemplo. El papel tiene líneas, al dibujar estas líneas aparecen como una textura, es ideal para dibujar con sombras.

Mira estos otros ejemplos. Todos fueron hechos en papeles de distinta textura. Los papeles lisos como la opalina son ideales para la tinta, mientras que los papeles con textura son ideales para el dibujo a lápiz.

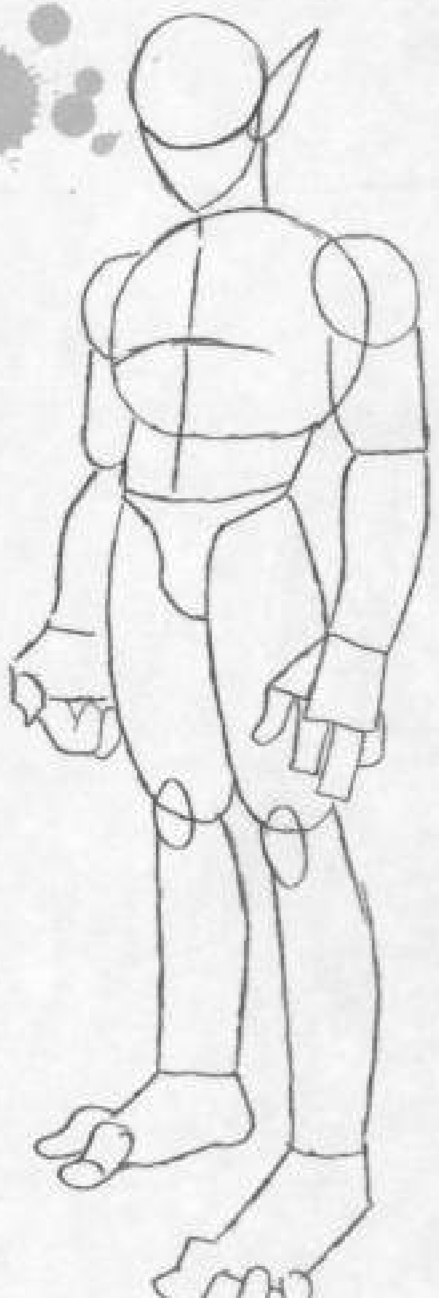


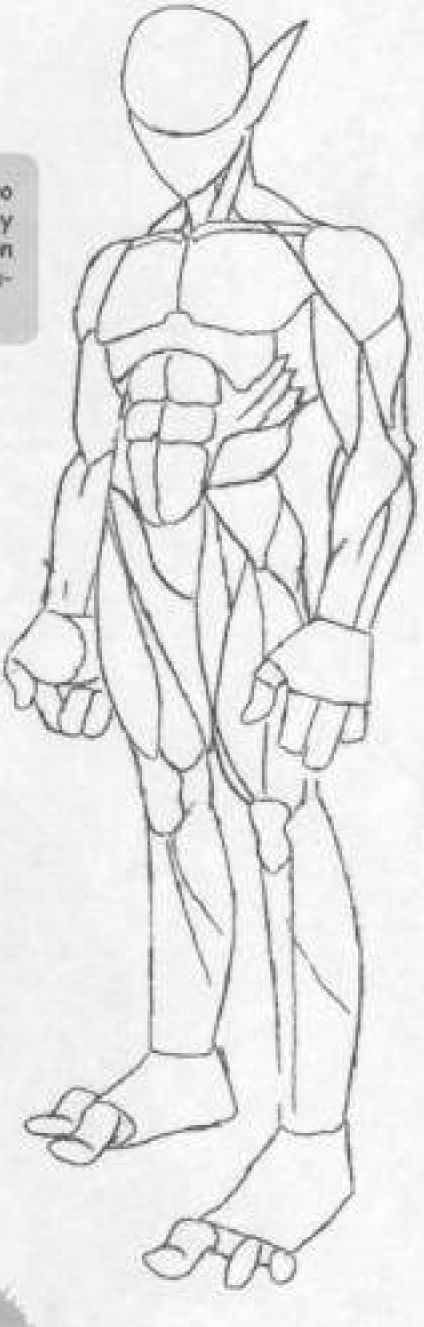
Aunque no trabajes sobre un papel texturizado, la textura es algo que puede proporcionar el material que uses para dibujar. Aunque a simple vista no se note, si dibujas con un lápiz blando sobre un papel liso, se genera en la línea una cierta textura. Si escaneas este dibujo en alta resolución, te darás cuenta de que en la línea hay inconsistencias. Observaremos este tipo de texturas en este dibujo, pero comencemos por el dibujo. Checa las proporciones, las misma distancia de la línea del pelo a las cejas, de las cejas a la nariz y de la nariz al mentón.

Trabajamos normal, con lápices de distintas calidades, y al final tendremos una serie de texturas implícitas en el dibujo. También acabamos algunas partes con ashurados. Entre más entrecruzadas están las líneas de ashurados y más pequeñas son éstas, más generan texturas.

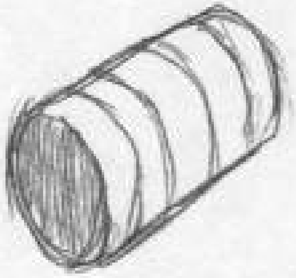
TEXTURA DE PIEL EXTRATERRESTRE

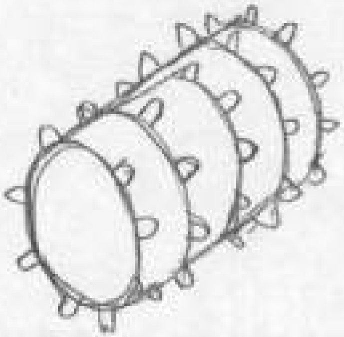
Generemos una textura artificial. Primero hacemos el trazo a base de figuras simples y geométricas. Para entender mejor la disposición de la anatomía, dibujamos el sistema muscular de manera esquemática.





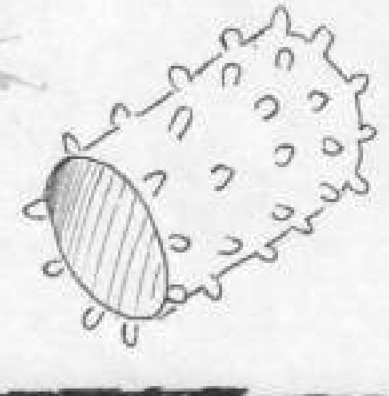
Después de trazar bien la anatomía, detallamos en una calca posterior y dibujamos la textura de la piel con una serie de granos en parte del cuerpo. A continuación veremos cómo dibujar esta textura.





Primero hay que tener en cuenta que se trata de una forma tridimensional. Aquí, por ejemplo, analizamos una espinilla. La vemos como si fuera un cilindro, a este cilindro le dibujamos líneas que los dividan en segmentos. En la línea de cada segmento dibujamos estos "granitos". Cada uno de ellos mira hacia una parte diferente dependiendo de su ubicación en las líneas del cilindro.

Aprovechando el espacio comenzamos también a trazar otro dibujo del mismo personaje con el fin de dibujar esta misma textura con luces y sombras.



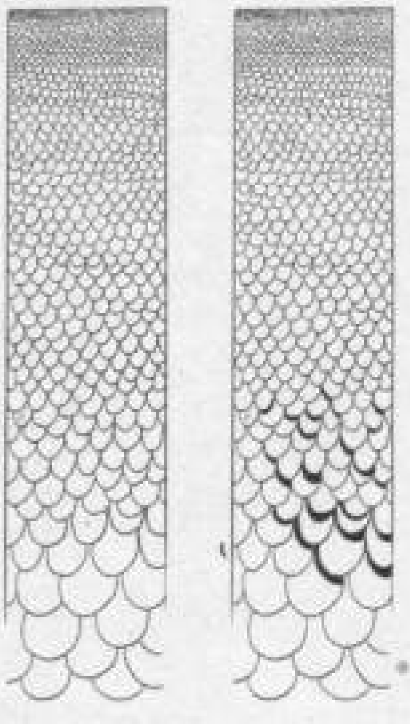
Aquí tenemos el trazo limpio de nuestro extraterrestre y dibujamos la textura de su piel. Claro que se puede enfatizar más dibujando con sombras. Este dibujo es más como para anime. El dibujo al que queremos llegar es más como para el manga. Un dibujo hecho para observarse por tiempos más prolongados.

AQUÍ TIENES EL DIBUJO ACABADO

Las texturas nos ayudan a visualizar como algo real lo que es irreal. Todo dibujo que busca representar algo de la vida real, es irreal dado que lo que se dibuja no existe, es una imagen de lo que existe. En todo caso lo que hace el dibujo es acercarnos a ese mundo tangible. Cuando una textura se dibuja muy bien casi se puede sentir al verla, aunque sepamos de antemano que sólo se trata de una representación.

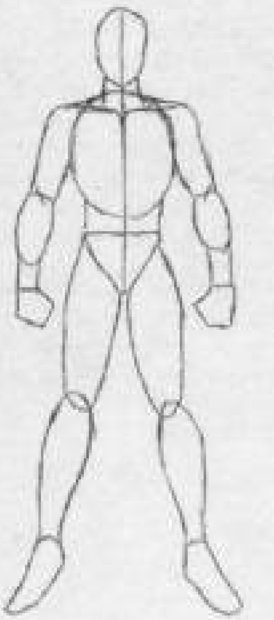
Como lo hemos mencionado antes, el número de texturas es prácticamente infinito. Cada textura da a entender una superficie diferente. Para esta figura usaremos una textura "escamada" como las de un pez. Éstas bien podrían usarse, por ejemplo, para la piel de un dragón. En fin, este tipo de textura se puede usar para fines muy diferentes.

Antes de colocar la textura proponemos las sombras que tendrá nuestro personaje. Estas sombras se propusieron de manera muy elemental; sin embargo, nos dan la pauta para proponer sombras más detalladas. En la izquierda puedes ver la textura tipo "escamas" de la que hablamos en la página anterior. Entre mayor sea la concentración de las escamas da una impresión de mayor lejanía y mayor oscuridad, es decir, podemos expresar menos luz o mayor distancia si dibujamos más grandes o más pequeñas las escamas. También si dibujamos una pequeña sombra sobre las escamas, éstas nos dan una impresión más tridimensional. Este tipo de efectos pueden dotar a tus dibujos de bastante realismo y profundidad. Observa la manera como se aplicó en el dibujo acabado.



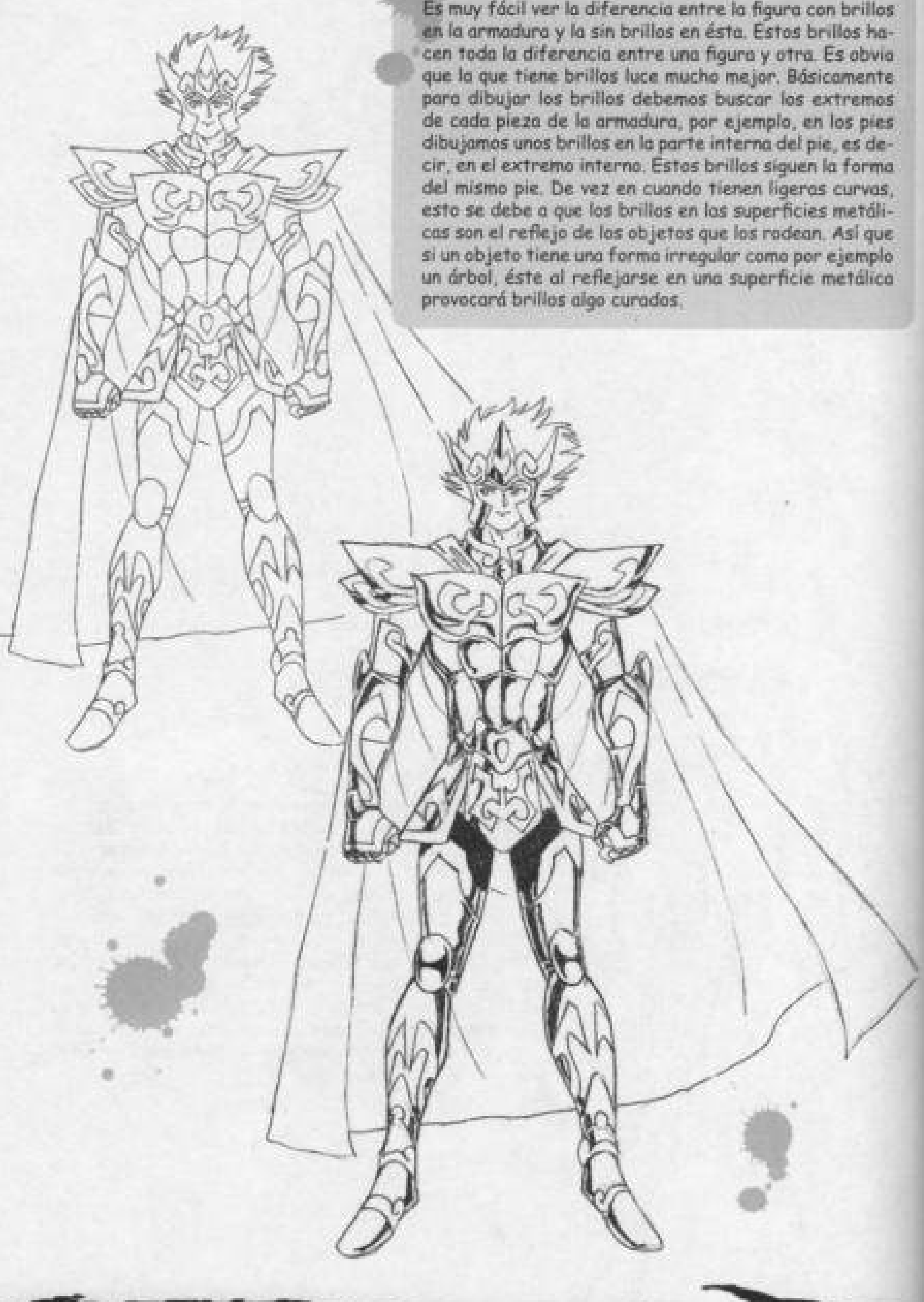
Con esta figura robusta trazaremos una textura pedrosa. Cabe mencionar que para dar una textura que dé la impresión de la piedra, nada como el color; sin embargo, para crear una textura a base de ashurados conviene usar pequeñas líneas rectas para lograr la impresión de grietas y detalles sobre la roca.

Como lo mencionamos en la página anterior, usamos pequeñas líneas rectas, las cuales se cruzan dando forma a pequeños triángulos o trapecios irregulares. También en general tratamos de seguir las formas musculares que vimos en la página anterior. Es importante para dar una impresión más realista que no uses secciones de roca de un mismo tamaño. Como puedes ver, por ejemplo, en las manos hay muchas pequeñas rocas que varían bastante en cuanto a sus tamaños y formas, y así es el resto de la figura.

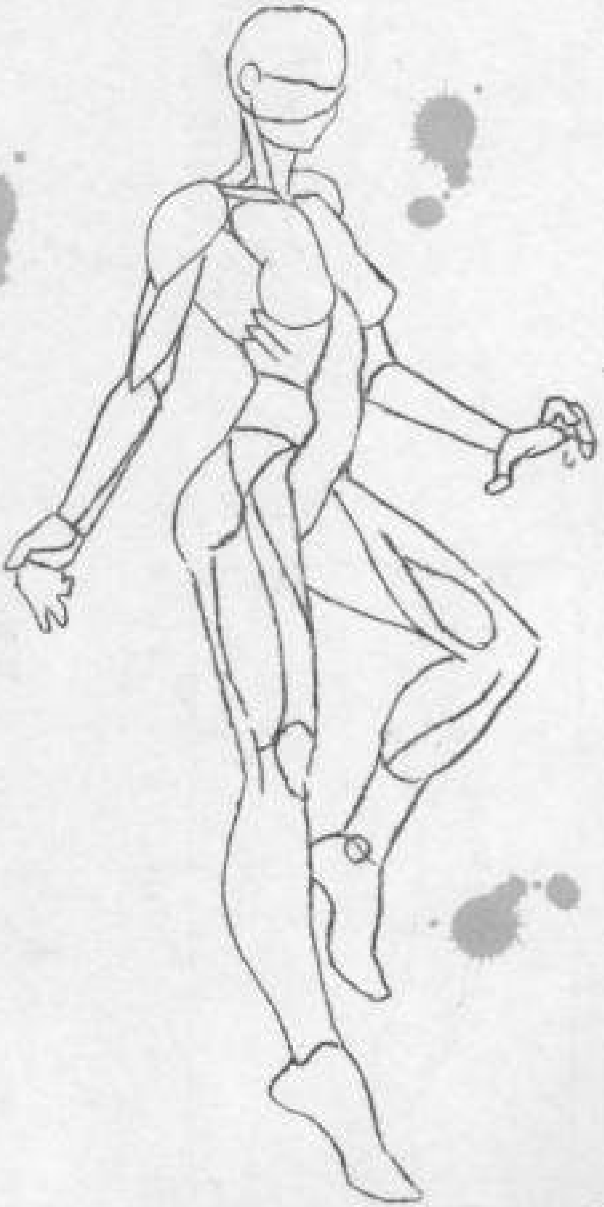


La roca está formada generalmente de superficies rugosas, mientras que el metal pulido es una superficie lisa y brillosa. Dibujar objetos que nos hagan entender claramente de qué tipo de superficie se trata es de suma importancia. Para hablar sobre las superficies lisas y brillosas dibujaremos un personaje con una armadura metálica, cualquier parecido con alguno conocido es mera coincidencia. Observa el proceso que seguimos para dibujar correctamente a nuestro personaje. Quizá no es el principal propósito de este libro hablar sobre el proceso con el que dibujamos un personaje; sin embargo, lo incluimos para que observes los métodos que nos facilitan el trazo de cada figura.

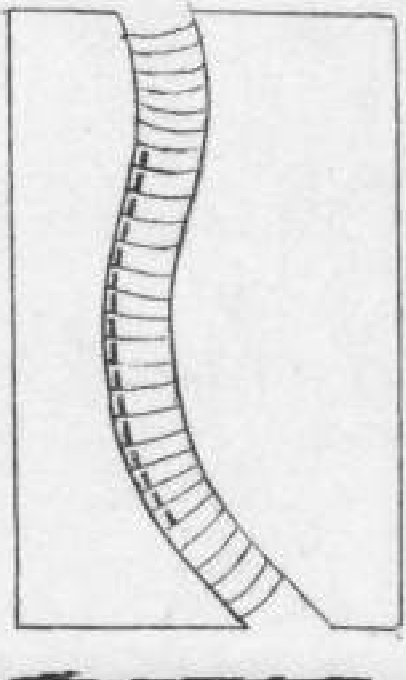
Es muy fácil ver la diferencia entre la figura con brillos en la armadura y la sin brillos en ésta. Estos brillos hacen toda la diferencia entre una figura y otra. Es obvio que la que tiene brillos luce mucho mejor. Básicamente para dibujar los brillos debemos buscar los extremos de cada pieza de la armadura, por ejemplo, en los pies dibujamos unos brillos en la parte interna del pie, es decir, en el extremo interno. Estos brillos siguen la forma del mismo pie. De vez en cuando tienen ligeras curvas, esto se debe a que los brillos en los superficies metálicas son el reflejo de los objetos que los rodean. Así que si un objeto tiene una forma irregular como por ejemplo un árbol, éste al reflejarse en una superficie metálica provocará brillos algo curados.

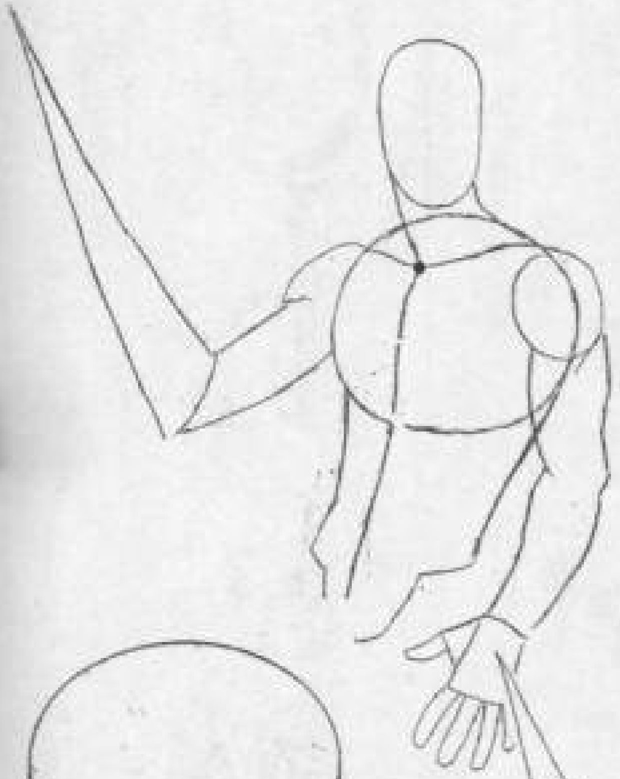


Para dibujar correctamente superficies metálicos sobre un cuerpo, es indispensable conocer las formas anatómicas. La forma del cuerpo junto con la fuente de luz dicta la manera en cómo se colocarán los brillos metálicos en una figura humana. Aquí dibujamos las formas anatómicas básicas de una mujer. Analízalas con cuidado porque sentarán las bases para darle un acabado metálico a la piel de nuestra figura femenina.

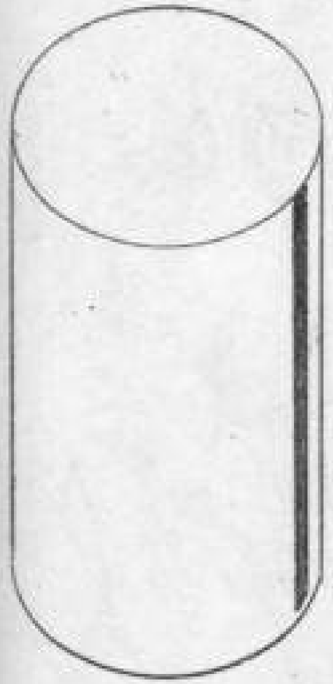


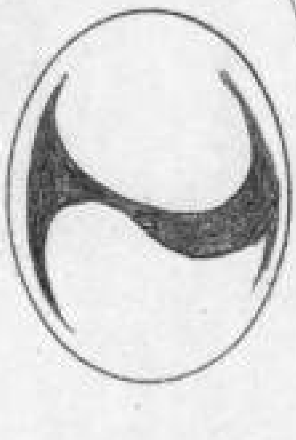
En la figura de la parte de arriba dibujamos la mujer de la página anterior, sólo que ahora marcamos los músculos más visibles del cuerpo. A este cuerpo añadimos todo tipo de brillos metálicos. Como lo mencionamos anteriormente, los brillos siguen la forma del cuerpo, y en general tienen pequeñas curvas, también los brillos van hacia los extremos. En este caso están en el extremo izquierdo del cuerpo. Otro elemento muy usado en cuestiones metálicas es el de un tubo ranurado (como el de abajo). Como puedes ver, el pequeño brillo se corta antes de cada ranura del tubo.

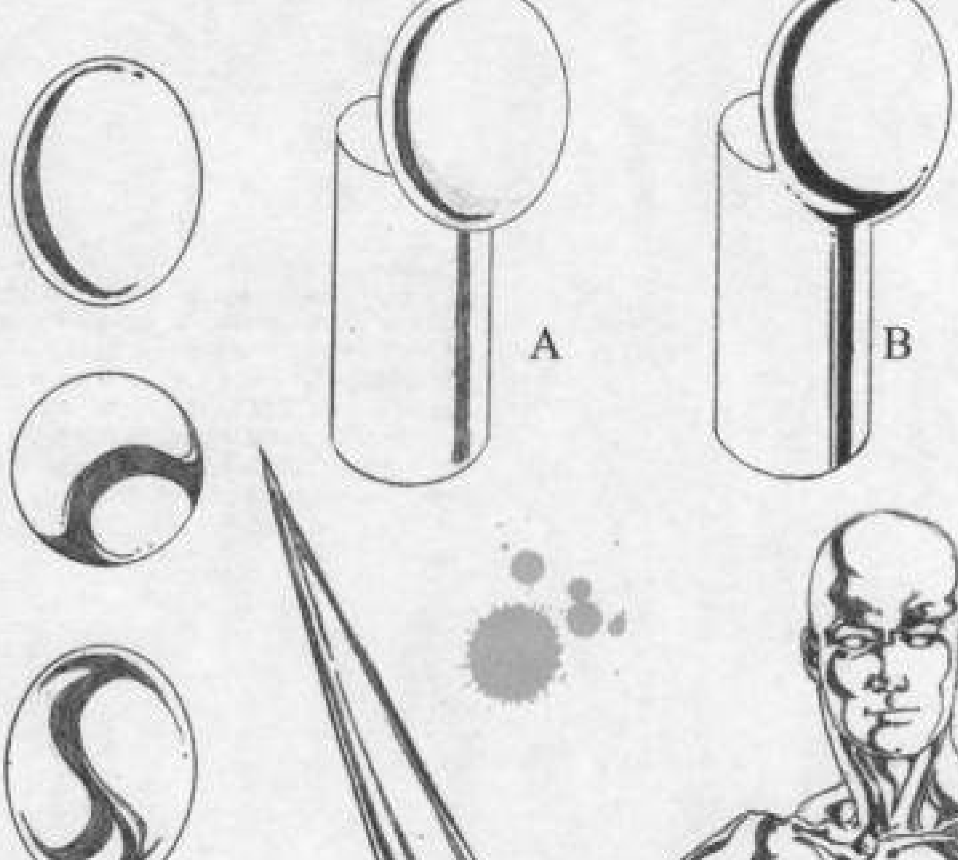




Un cuerpo humano tiene muchas formas, pero quizá se puedan simplificar en dos formas: en una cilíndrica y en una circular. Observa cómo dibujamos los brillos sobre estas dos figuras geométricas, pues serán la base para colocar brillo a esta figura. Se puede decir que sus músculos y formas corporales se asemejan a un cilindro o a un círculo.

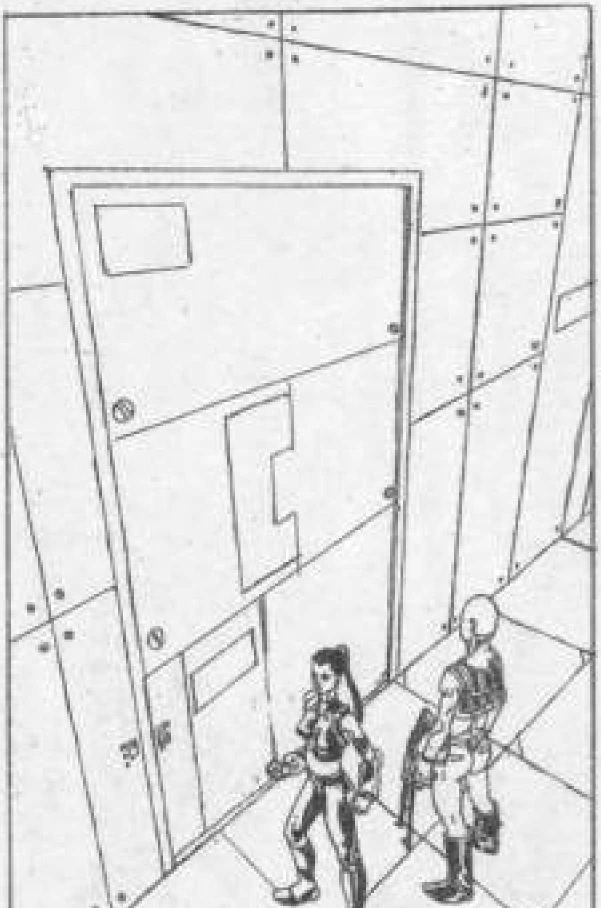




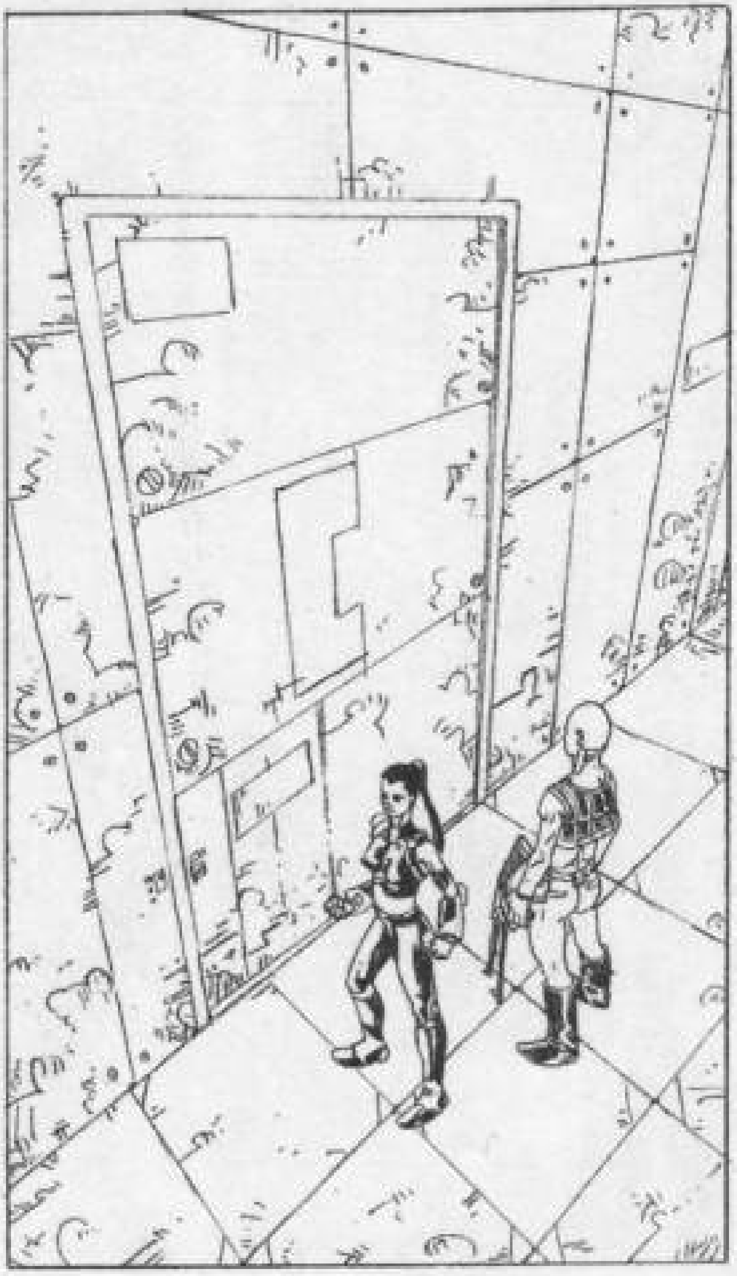


Los brillos que colocamos al círculo en la página anterior no son la única forma como se pueden dibujar brillos sobre un círculo. Aquí puedes ver otros ejemplos. Observa la figura A, en la que dibujamos el cilindro y el óvalo metálico juntos; y en la B, estas mismas figuras, pero fusionadas. Esto provocó un brillo comparable a la forma de una "S". Si aplicamos estos principios a las formas anatómicas antes propuestas, podemos obtener resultados como en esta figura. Recuerda que se requiere de mucha práctica, observación y concentración antes de obtener los resultados deseados.

En esta ilustración aplicamos algo de perspectiva. Sin ashurados las superficies lucen bastante limpias y nuevas. Si colocamos líneas pequeñas, aunque no sean muchas, lograremos una impresión más desgastada, más vieja.



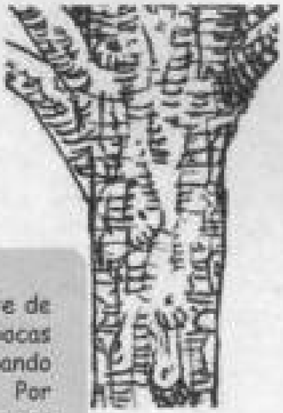
Al colocar líneas la escena anterior cambia totalmente, de estar en un lugar limpio y liso pasa a estar en uno viejo y sucio. De inmediato nos transporta a un lugar abandonado. Los ashurados no se dibujan al azar. Observa las líneas y busca los patrones. Por lo general, no son pequeñas líneas aisladas las que se dibujaron en estas paredes, sino que pertenecen a conjuntos de líneas con contornos semicirculares. Obsérvalas con atención.

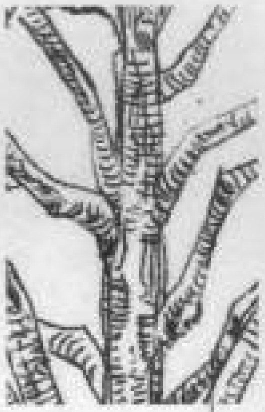


A

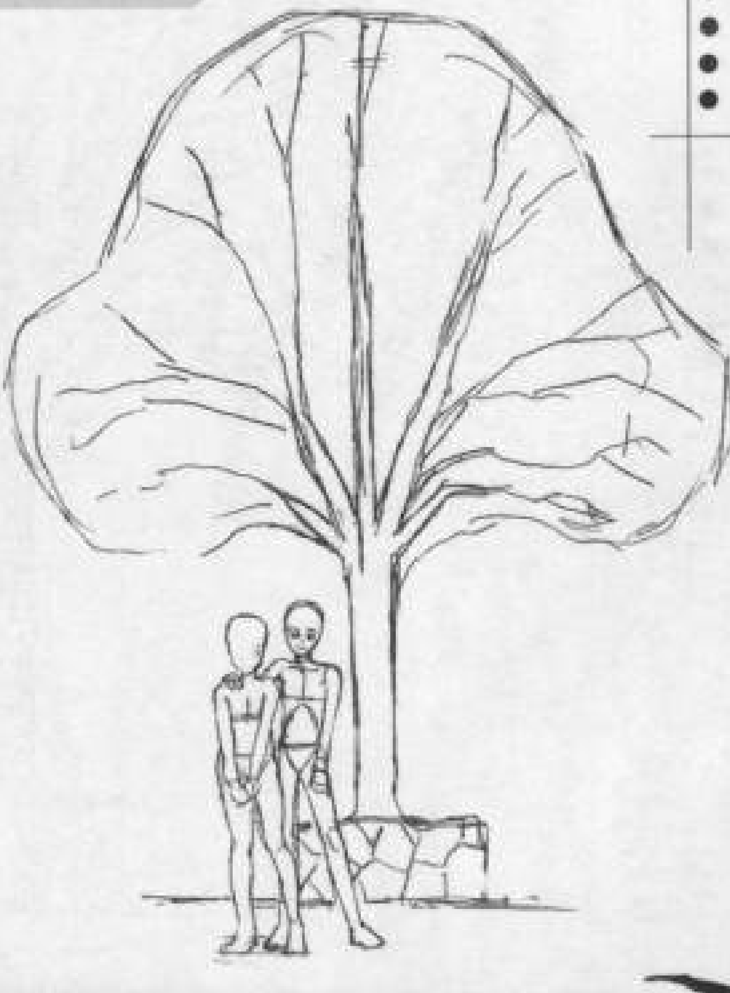
Los ashurados con líneas pequeñas nos pueden ayudar a representar superficies como la de un árbol. Como sabes los árboles tienen una superficie bastante rugosa. En la figura A puedes ver el patrón que siguen las pequeñas líneas que forman la textura del árbol. Sólo colocamos más en donde creemos que llega menos la luz y ponemos menos líneas o ninguna en las áreas que creamos que están muy iluminadas.

Observa cómo el árbol y la roca que se encuentran en primer plano (cerca de nuestra vista) tienen muchas pequeñas líneas que en su conjunto nos dan la intención de su forma y textura, mientras que las montañas y lo que está lejos (en segundo plano) tiene pocas líneas. Esto nos ayuda a diferenciar entre lo que está lejos y lo que está cerca.

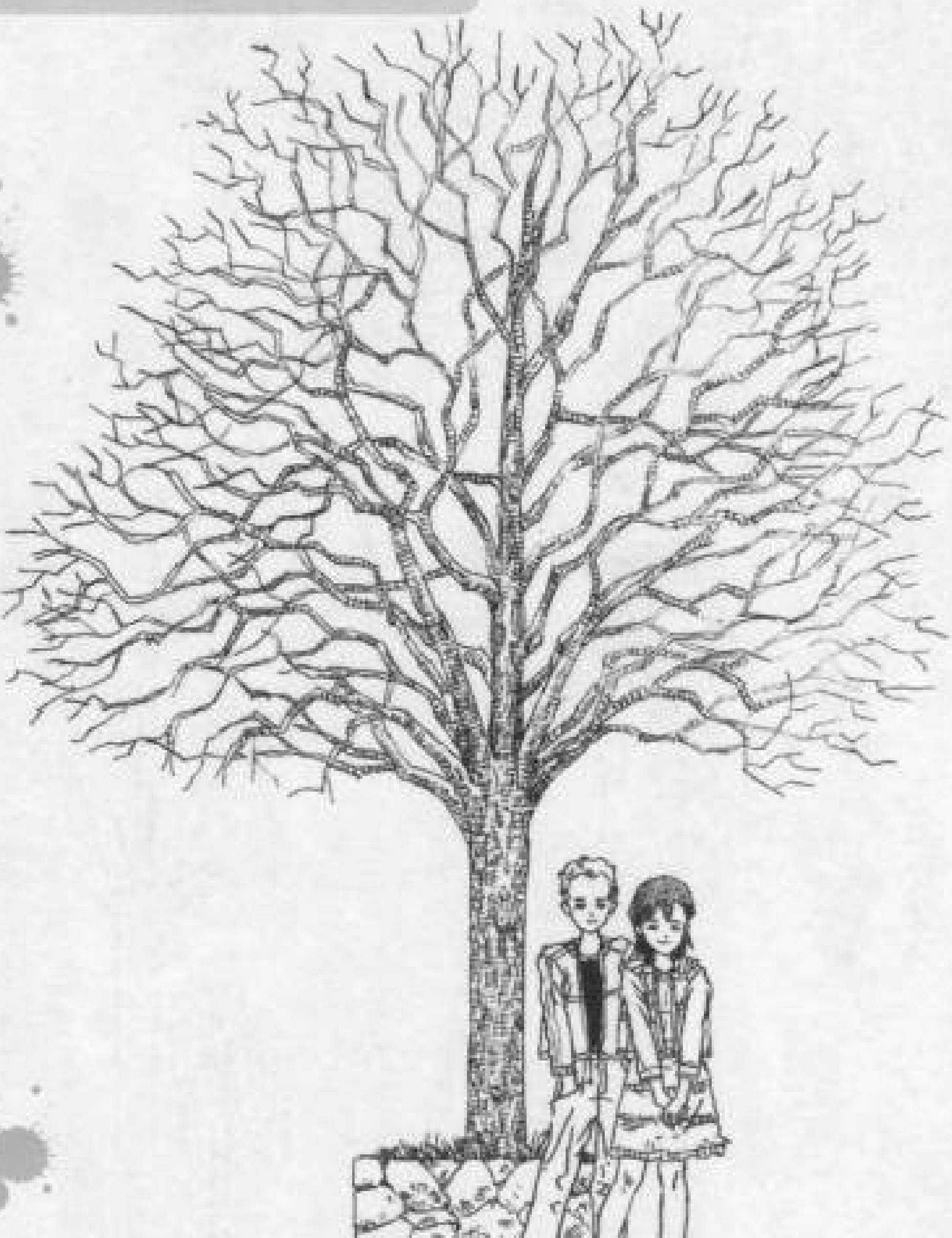




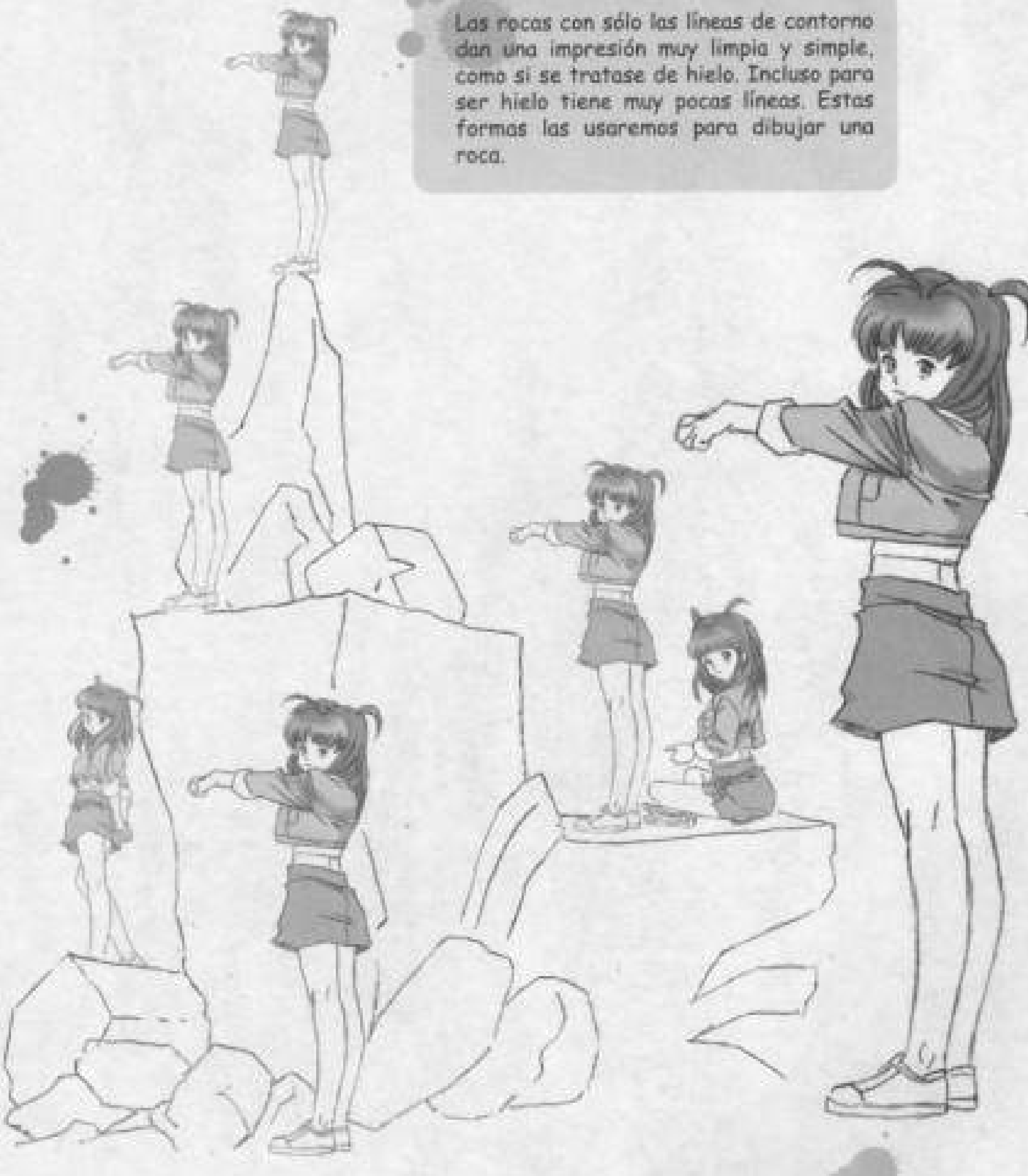
Hay muchos tipos de árboles. Observa en la parte de arriba. Aquí ejemplificamos dos: uno ancho y con pocas ramas y otro delgado y con muchas ramas. Dibujando árboles se pueden hacer muchas variaciones. Por lo general, del tronco principal de un árbol surgen ramas más delgadas que el tronco, y de estas ramas surgen otras más delgadas. Aún este patrón continúa hasta que las ramificaciones son tan pequeñas que sostienen una hoja del árbol. Las texturas son patrones que se repiten. Por ejemplo, un conjunto de líneas curvas que se repiten variando el tamaño de las líneas curvas y la cercanía entre ellas nos dan la idea de una textura. En el caso del árbol se varía el grosor de las ramas y esto nos da la impresión de una textura.



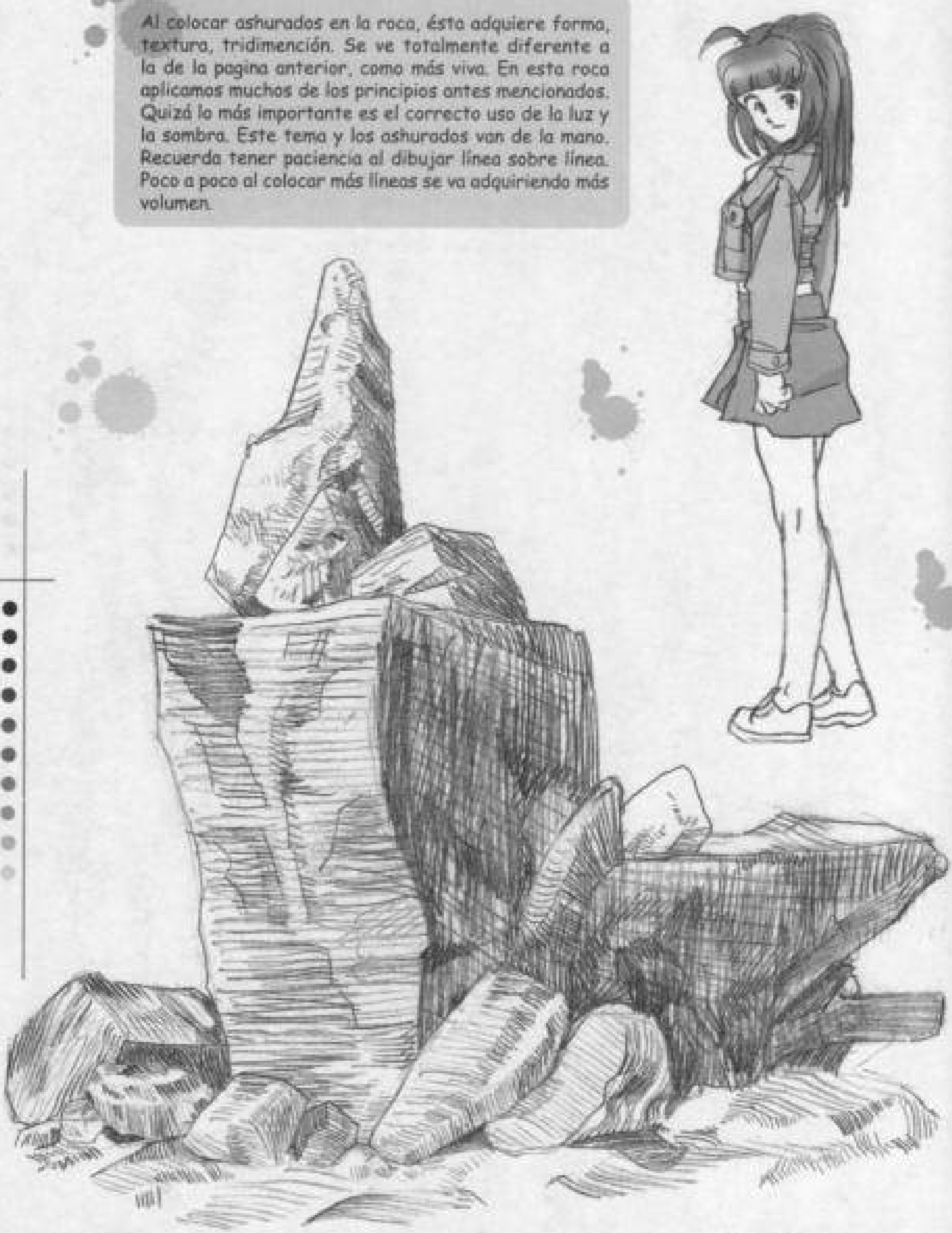
Tal como lo mencionamos en la página anterior, un conjunto de ramas que varían en su forma, porque cada vez se hacen más delgadas, es un buen ejemplo de una textura. Se podría decir que es una textura de ramificaciones.



Las rocas con sólo las líneas de contorno dan una impresión muy limpia y simple, como si se tratase de hielo. Incluso para ser hielo tiene muy pocas líneas. Estas formas las usaremos para dibujar una roca.



Al colocar ashurados en la roca, ésta adquiere forma, textura, tridimención. Se ve totalmente diferente a la de la pagina anterior, como más viva. En esta roca aplicamos muchos de los principios antes mencionados. Quizá lo más importante es el correcto uso de la luz y la sombra. Este tema y los ashurados van de la mano. Recuerda tener paciencia al dibujar línea sobre línea. Poco a poco al colocar más líneas se va adquiriendo más volumen.



Ahora dibujemos un último dibujo en el que usemos varios tipos de texturas y ashurados. Después de bocetar limpiamos para tener el trazo limpio.

En el proceso te vas dando cuenta de dónde falta sombra, o si alguna parte del dibujo carece de forma. Puedes guardar el dibujo un rato o días y tener más claridad para saber dónde hacer más oscuro o si hay alguna parte en la que sea necesario borrar. Usando ashurados es muy raro que suceda esto. Cuando se combinan ashurados y texturas, se esconden o se disimulan los errores que pudiera haber en el trazo. La gran cantidad de líneas hacen que se pierda un poco de vista estos pormenores. En cambio en un dibujo con mucha limpieza los errores se ven en una primera instancia.

En este dibujo final dibujamos varios tipos de texturas y de ashurados, no es malo combinarlos mientras guarden cierto equilibrio.

Nuevamente les agradecemos por acompañarnos en este caminó. No dejen de practicar y disfruten el dibujo por el dibujo. Ésta es la manera más fácil de aprender. ¡Hasta la vista!

DibujArte Book

db_book@vanguardiaeditores.com

TOMO 10
Luz y Sombra

DIRECTORIO

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo
Esaú e Isaac Escorza

Dirección y Realización de Publicación
Hermanos Escorza

Diseño y Calidad Digital
EDITOPOSTER

Corrección de Estilo
Guillermo Ríos Bonilla

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
Marca 1323-0-100
Ext. 103

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Lourdes Nuñez y/o
Rafael Esquivel
Marca 1323-0-100
Ext. 111 y 112
www.vanguardiaeditores.com

VANGUARDIA EDITORES

DibujArte Book

ENERO 2008

7 509761 101962